3CD

SCREAMER 4x4 samochodówka | symulator lotu **F-16 AGGRESSOR**

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!



CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 Numer 08/2002 (76) Sierpień 2002 Cena 19 zł 50 gr w tym 7% VAT

WARCRAFT III

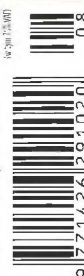
GTA 3 / Chrome / Sum of all fears / Pine D'music SM-200C+ /



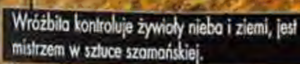








www.cdaction.com.pl


Wróżbita kontroluje żywioły nieba i ziemi, jest mistrzem w sztuce szamańskiej.

Mundial i E(eeeee)3



Przez ostatnie tygodnie te dwie imprezy zdominowały naszą branżę. Piłkarska gorączka zaowocowała nadspodziewanie dużą liczbą gier sportowych, szczególnie zaś rozmaitych symulacji piłki nożnej. Doświadczył tego zapewne każdy polski gracz, choćby patrząc na kioskowe witryny - komputerowa piłka nożna na okładkach, na Cover CD, na łamach czasopism.

My nie jesteśmy tu wyjątkiem - tylu gier sportowych w jednym numerze chyba jeszcze w naszej historii nie było. (I tak musieliśmy co najmniej dwie odłożyć do przyszłego miesiąca, bo inaczej zamienilibyśmy się chyba w CD-Sport Action.) Wśród tej masy należy zwrócić uwagę na Hooligans - czyli RTS symulujący rozróby kibiców. Przy czym bynajmniej nie jest to gra dobra. Wręcz przeciwnie - kiepskawa. Próbuje zaszokować gracza tematyką. Byliśmy już gansterami, złodziejami, mordercami, a teraz jesteśmy brutalnymi i "narąbanymi" kibolami - ciekawe, czym jeszcze można wybić się z tłumu, gdy nie stać nas na wykonanie gry porządnej jakości? Ale chyba nie tędy droga...

Skoro już mówimy o ważkich problemach dotyczących gier, przejdźmy do sprawy relacji z E3. Po raz pierwszy w historii NIE znajdziecie w CDA reportażu z tych targów. Czemu? Ten właściwie ograniczyłby się tylko do zaprezentowania ciekawostek w rodzaju "tylu wystawców, tyle stoisk, takie dekoracje, fajnie przebrane panienki". Szkoda miejsca na takie ple-ple. Poza tym o samych grach na PC byłoby - niestety - niewiele. Prawda jest taka, że zarysowana rok wcześniej tendencja - czyli: konsole do gier, a PC przede wszystkim do pracy - potwierdza się... Przynajmniej tak należy sądzić z oferty wystawców. Naturalnie gry na PC były, są i będą - ale widać, że nowości jest zdecydowanie mniej niż rok temu.

Co więcej, o sporej części z nich pisaliśmy już wcześniej. Zatem "plony E3" ograniczamy tym razem do przeglądu tego, o czym albo jeszcze nie pisaliśmy, albo pisaliśmy już dawno lub niedużo. Sami zobaczycie, że w porównaniu do oferty z poprzedniego roku widać istotny regres. Naturalnie nie ma jak dotąd powodów, by rozdzierać szaty i popadać w depresję... ale Amerykanie chyba skłonni są uwierzyć w to, że PC jako maszynka do gier ma już własne "pięć minut" za sobą i teraz - powoli, bo powoli - ale wróci tam, skąd wyruszył na podbój świata. Na biurka i do biur. Nasze zdanie jest inne - po chwilowym zastoju nastąpi eksplozja nowych tytułów i co ważniejsze, nowych technologii umożliwiających tworzenie gier, o jakich nie śniło się programistom w najbardziej szalonych snach.

Zatem nie ma co martwić się na zapas, bo wiele może się jeszcze w tym światku zdarzyć. "Skreślanie" PC-ta na pewno okazałoby się ogromnym błędem. W końcu nadal stoją za nim miliony potencjalnych klientów, którzy wydają potencjalne setki milionów dolarów. Z czegoś takiego tak łatwo się nie rezygnuje...

Z Korei/Japonii i Los Angeles wróćmy teraz nad Wisłę i Odrę. Ten numer CDA jest wyraźnie wakacyjno-sezonowo-ogórkowy. Nie wynika to jednak z naszego cyklu pracy (bo my pilnie stukamy w klawisze 12 miesięcy w roku), ale tego w branży. Lato to pora urlopów i wyczekiwania na jesienne targi ECTS (ponoć mają przeżyć odrodzenie i pierwszy raz od wielu lat zaszokować publikę rozmachem), nie zaś premier (a przynajmniej niezbyt częstych). Zatem w tym numerze gier z tytułami przez DUŻE "T" za wiele nie uraczycie (chociaż... Warcraft 3 i GTA 3 - czy to mało?). Ten czas wykorzystują producenci gier, które szansy na to, by stać się światowym hitem, raczej nie mają - choć niewątpliwie mogą zainteresować graczy np. niekonwencjonalnym ujęciem tematu. Jedni negatywnie - vide wspomniany wcześniej i kontrowersyjny Hooligans, inni pozytywnie - ot, choćby Combat Medic, ukazujący wojnę i starcia żołnierzy od zupełnie innej niż dotąd bywało strony - i z nader pouczającej perspektywy. Już nawet z tego powodu pozycja ta godna jest uznania, mimo że od strony audio-wizualnej do czołówki jej daleko.

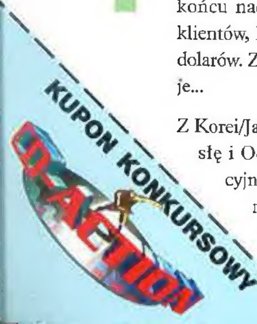
Warto też wspomnieć o ożywieniu wśród polskich twórców. Powoli, bo powoli - ale również Polacy zaczynają produkować gry, którym nie tak daleko do światowych standardów. Przykładem niech będzie Another War czy - póki co w fazie beta produkcji - techlandowski Chrome.

Swoją drogą, beta-test Chrome'a to chyba światowy "ekskluziw" (co za paskudne słowo!). Tzn. jako pierwsi w świecie dostaliśmy w ręce jego grywalną (acz nie finalną) wersję. A wspominamy o tym jedynie pro forma i nie po to, by chwalić się, ale pokazać, że od czasu do czasu potrafimy zdobyć łakomy kąsek dużo szybciej niż konkurencja. Jak widać - nie śpimy na posterunku...

Za to Wy możecie teraz pospać, poleniuchować i pograć. W końcu są wakacje. Postanowiliśmy uprzyjemnić Wam ten czas i przygotowaliśmy Tipsomaniak (w wersji książkowo-cedekowej). Najkrócej rzecz ujmując: ponad 600 polskich tipsów (plus tzw. tips machine, czyli bazy danych z tipsami na CD), ponad 260 polskich solucji do wszystkich ważniejszych gier ostatnich lat, ich sekrety, sposoby "włamywania się" do nich + programy narzędziowe (ale nie ma to żadnego pirackiego wydźwięku) itp., itd. Powtarzamy do znudzenia - nieustannie staramy się czymś Was zaskakiwać. Już za miesiąc, jak wszystko wypali i los nie spłata nam figla (co czasem się zdarza...), zobaczycie coś, czego dotąd jeszcze w naszym kraju nie było. (A na świecie trafiło się zaledwie kilka razy.) Co to takiego? No właśnie, zobaczycie po 9.08.2002 - i przygotujcie się na duży szok!

A póki co... miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



Errata

W poprzednim numerze CDA, w recenzji lokalizacji gry Arthur's Knight 2, "udało" się nam zamieścić dość kuriozalne sformułowanie, z którego wynika, że firma Cenega PL jest dystrybutorem... CD-Projektu (sic!). Co naturalnie jest bzdurą, gdyż - jak wszyscy wiemy - obie firmy to niezależne i konkurencyjne podmioty gospodarcze. Przepraszamy zainteresowanych za gafę - widać upały i marzenia o urlopach już robią swoje...



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 76
Sierpie 2002

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki, Sebastian Dragun

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
tel. komórkowy (0) 608-682-660
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Specjalista ds. reklamy Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

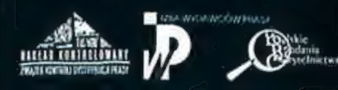
Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 345 21 31 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce



www.bauer.pl



Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Sufler

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Action 2 - 129, CD Projekt - 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, Era GSM - 115, Exe - 147, IM Group - 55, 57, Lemon Interactive - 93, 59, 61, Tomsoft - 65, Timsoft - 71, Megabajt - 139, Multimedia Vision - 133, 135, 137, NEC - 148, Play IT - 33, 43, SPI - 49, Techland - 41, Ultima - 45, Unipap - 91, Wirtualny Świat - 17.

Hity numeru



Chrome

42

Betatest znakomicie zapowiadającej się polskiej gry w konwencji FPP. Zanosi się naprawdę coś MOCNEGO.

50



WarCraft III

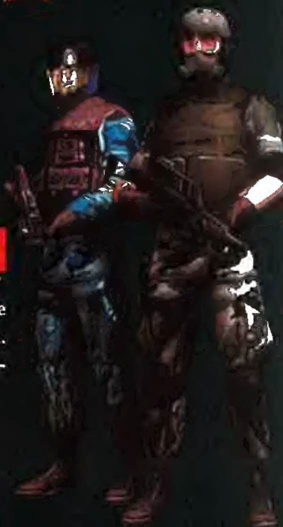
I oto jest - trzecia część sagi o walkach ludzi i orków oraz... no właśnie. Już nie tylko ludzie vs orki. I to wcale nie jest koniec niespodzianek, które przygotowali twórcy...

62



Najlepszy bialrd, jaki do tej powstał. Stop. Redakcja w szoku. Stop. Wszyscy sobie w to pogrywają. Stop. Niesamowite. Stop.

Jimmy White's Cueball World



Sum of all fears

68

Gra pokazująca walkę z terrorystami, i to wedle powieści Toma Clancy'ego, to na pewno dobra rzecz. Ale czy "dobra" to trochę nie za mało? Poczytaj recenzję, a się przekonasz...

Grand Theft Auto III

76



Gra pokazująca walkę z terrorystami, i to wedle powieści Toma Clancy'ego, to na pewno dobra rzecz. Ale czy "dobra" to trochę nie za mało? Poczytaj recenzję, a się przekonasz...

Przypominamy, że:

→ gra/program w pełnej wersji

→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

→ gra wymaga akceleratora do działania

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adresem cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

⌘ **Uwaga 1!** Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.



Muzyka na CD

Utwór pochodzi z nowej - a trzeciej w ogóle - płyty zespołu Aural Planet, w skład którego wchodzą muzycy z tzw. demosceny. Karierę rozpoczęli od komponowania muzyki za pomocą komputerów Amiga i PC. Płyta nosi tytuł '5 EX Engine'. Zawarta na CD muzyka to jazda dla fanów Warpa (Autechre, Aphex Twin itp), FSOL i elektronicznych trendów. Do tego na CD bonusowa animacja słowackiego multimedialnego artysty, jak również udźwiękowiony wygaszacz ekranu...

Aural Planet w Sieci
www.auralplanet.vivo.pl
www.auralplanet.com

UWAGA! Mamy nową wybierałkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierałki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybierałki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybierałka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:

•sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane zeń programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach.

•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!



Gatunek: **symulator jazdy**
Producent: **Virgin Int.**
Premiera: **grudzień 2000**
Wymagania minimalne: **P200, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00**
Wymagania sugerowane: **P366, 64 MB RAM, akcelerator 12 MB**



Tytuł Screamer 4x4 sugeruje, że to jakaś arkadowa symulacja jazdy po bezdrożach, samochodem napędzanym na cztery koła? Ludziska, jesteście w wielkim błędzie! Właśnie realizm jest jednym z największych atutów tej gry! Oferuje 10 licencjonowanych wehikułów, naturalnie istniejących w rzeczywistości i zachowujących się jak realne odpowiedniki, które oficjalnie dopuszczono do zawodów profesjonalnej ligi Off-Road Challenge.
Jest land rover defender - idealny do jazdy w każdych warunkach pogodowych. Jest jeep cherokee - zaprojektowany z myślą o przetrwaniu w skrajnie trudnym terenie. I toyota landcruiser - owiana legendą marka i klasa sama w sobie.

Naturalnie jeśli komuś nadmiar realizmu przeszkadza, może włączyć automatyczną skrzynię biegów, ABS i inne "ulepszczacze". Jeśli nie chce - tym lepiej :), będzie się mógł użerać z diablo realistycznym modelem jazdy i kląć na nader realistycznie oddany brak przyczepności opon czy zbyt małą moc silnika, pnąc się po stromym, żwirowo-piaskowym podjeździe.

Tryby gry: Free Drive - jazda po sporych obszarach, nie ma żadnych reguł prócz wyobraźni. Możesz też wybrać wyścigi Trophy (czyli wyścigi po markerowanej trasie - ścigasz się z czasem lub konkurencją), zbierając kolejne 'champion points', dzięki nim zaś dostaniesz dodatkowe samochody, wyposażenie i... dostęp do dodatkowych trybów gry. Jeśli ci mało, możesz spróbować trybu Pathfinder - na trasie wyścigów musisz odnaleźć kolejne markery. No i doskonały tryb multiplayer w najróżniejszych odmianach: Catch Up, Destruction, First to Point, King of the Hill i Off-Road Rally. Aha, zapomniałbym o niezłym tutorialu!



A grafika... trzyma się dzielnie. W swoim czasie wyglądała olśniewająco, dziś i tak nadal ma klasę. Rozmaite ujęcia kamery, fotorealizm, dbałość o detale tak pojazdu, jak i terenu, jazda w dzień i w nocy, w burzy, mgle i upale - tak, to może podobać się nawet wymagającym graczom. Dźwięk, choć może nie tak dobry jak grafika, też dzielnie zniósł próbę czasu.

Screamer 4x4 to niepowtarzalna okazja, by doświadczyć realistycznej symulacji jazdy w nieprzyjaznym terenie i w skrajnych warunkach pogodowych. Wiernie oddane fizyka jazdy i pełna kontrola nad trakcją pojazdu gwarantują emocje, którym dorównać może jedynie start w prawdziwych zawodach off-road.

Nie wierzycie? Przekonajcie się sami, co za problem?

Instrukcję znajdziecie na stronach 116-117. Tipsy - str. 146.

Branża o grze

Auto Sims	89%	Intelgamer	70%
EuroGamer	9/10	Motor Games	89%
GameSpot	7.6/10	PC Gameplay	7/10
GameZone	9/10	PC Gamer	85%

Operaton Blokade



Gatunek: **shoot'em all!**
Wymagania: **PII 350, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win98/ME/2K/XP**

No, znowu powrót do startych gierek - tutaj: Beach Head - i ponownie udany! Gra to jedna wielka strzelanina - odpieramy wrogi desant z morza. Grzejemy do samolotów, czołgów, transportowców, czołgów itd., itp. w dzień i w nocy. Jedna wielka rzeźnia, ale bez nadmiaru krwi i realistycznej przemocy. Po prostu dobra zabawa. Doskonałe, by odstresować się! 60 MB na HDD. W tym CDA jest jej recenzja.



Sum Of All Fears

Gatunek: **FPP/sim**
Wymagania: **PII 450, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win98/Me/2K/XP**

Symulacja oddziału antyterrorystycznego (temat BARDZO na czasie) na podst. słynnej książki Toma Clancy'ego (jest nawet film o tym samym tytule). Ponieważ w tym CDA znajduje się recenzja gry, ograniczę się do suchych danych: 172 MB na HDD. Musimy odbić zakładników z opanowanej przez terrorystów stacji TV. Zalecam lekturę dokumentacji, szczególnie gdy masz problemy z konfiguracją lub uruchomieniem dema.





F-16 AGGRESSOR

Gatunek: **symulator lotu**
Producent: **Bethesda**
Premiera: **lato 1999**
Wymagania minimalne: **P166, 32 MB RAM, 50 MB na HDD, DirectX**
Wymagania sugerowane: **P200, 32 MB RAM, akcelerator, 350 MB na HDD + 200 MB na swap file**

PEŁNA WERSJA

Wcielamy się w rolę najemnika, pilota F-16, który walczy głównie dla własnych korzyści. Do wyboru poand 40 geopolitycznych misji w z destabilizowanych regionach Afryki (Madagaskar, Maroko, Etiopia). Realistyczny model lotu. Czołgi, helikoptery, statki, ciężarówki, wrogie samoloty - wszystkim steruje rozbudowana AI i zachowują się zgodnie z autentycznymi parametrami technicznymi. Walka w trybie single i multiplayer.

Instrukcję znajdziesz na str. 118-121. Bardziej rozbudowana wersja - naturalnie po polsku - jest w Bonusach na Cover CD.

Pomyślnych lotów!







Soldier of Fortune II: Double Helix SP



Gatunek: **FPP**
Wymagania: **P2 450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

To chyba najgłośniejsza gra FPP ostatniego czasu, słynie choćby z tego, że krew leje się w niej strumieniami, a obrażenia zadawane przez pociski wyglądają tak realistycznie, że mdłości biorą. Od razu też informuję, że w demie ilość krwi i tychże realistycznych obrażeń wynosi... ZERO. Producenci nie tylko ustawili poziom "krwistości" na zero, poza tym zablokowali opcję, umożliwiającą zmianę takiego stanu rzeczy. :(Z jednej strony, może to i dobrze - z drugiej, nie lubię, gdy ktoś za mnie decyduje, czy mam spaczyć własną psychikę oglądaniem takich scen, czy nie. No cóż - ponoć cenzura suxx?

Nieważne. Wrócmy do dema - akcja dzieje się w paskudny deszczowy dzień/wieczór na pokładzie małego statku. Stąd screeny nie wyglądają zbyt efektownie - ale wierzcie na słowo - gra jest emocjonująca. Zalecam lekturę dokumentacji - sporo przydatnych informacji na temat gry, jak i problemów, które mogą wyniknąć przy jej instalacji itd. 150 MB na HDD.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
A/D - strafing
X - skok
C - kucnij
V - padnij
V + [kusor] - czołgaj się w danym kierunku
Spacja - użyj, otwórz, uruchom itd.
Backward/Delete - patrz w górę/dół
End - centruj widok
LMB - alternatywny tryb ognia [dla broni, która ma taką możliwość]
R - reload
O - wybierz najlepszą broń
P - wybierz najlepszą bezpieczną dla ciebie broń
- - ekstra weapon effect 1
= - ekstra weapon effect 2
] - ekstra weapon effect 3
[- ekstra weapon effect 4
1-10 - wybór broni
Kursory - wybór broni z menu broni



Tab - założenia misji
LShift + kursor - bieg
Pause - pauza
Q - pochyl się w lewo
E - pochyl się w prawo

FDNY Firefighter: American Hero



Gatunek: **sim/akcja**
Wymagania: **P2 400, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 95/98/00/XP, 64 MB na HDD.**



Czy w młodości chcieliście być strażakiem? To demo umożliwi wam to! Przekonacie się jednak, że praca nie jest ani prosta, ani bezpieczna, ani nawet lekka. Na początku, czy się wam to podoba, czy nie, przejdziecie trening - góra kwadrans - a potem już toporek i gaśnicę czy inny wąż strażacki w dłoń i do boju - z ogniem. Nie zabraknie też ratowania ofiar. Przy czym nastawcie się bardziej na grę zręcznościową niż symulację.



Klawiszologia
Kursory lub W/A/S/D - sterowanie
1 - toporek
2 - gaśnica/wąż
3 - gogle (noktowizor, termowizor)
LMB - użyj wybrany przedmiot
RMB - skok
C lub CTRL - kucnij
Shift lub spacja - klawisz akcji
Esc - menu

Platypus



Gatunek: **arcade/shoot'em all**
Wymagania: **PII 500, 64 RAM, 16 MB akcelerator, Win98/ME/2K/XP**

Teoretycznie to typowa kosmiczna strzelanina z poziomym scrollingiem ekranu. Wiecie - my lecimy od lewej i grzejemy w wroga, który wynurza się z prawej strony ekranu. ALE... po pierwsze, popatrzcie na grafikę - taka plastelinkowa, np. trafiony wróg nie tyle wybucha, co rozbryzguje się. Po drugie, posłuchajcie muzyki - stara dobra szkoła komponowania [muzykę w takim stylu pamiętam z gier na Amigę czy C-64, teraz naturalnie brzmi dużo lepiej, ale te same klimaty]. Zatem - strzelanina tak, ale na pewno nietypowa. 32 MB na HDD.



Juno Nemesis



Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P2 500, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Windows 95/98/ME/2000/XP**

Hmmm... posiadacze Atarynek i ci, co kiedyś chodzili do salonów gier, pamiętają zapewne zaje... znakomitą gierkę o nazwie Tempest? Sprawa była prosta: z dołu, po ścianach czegoś w rodzaju studni właziły do góry rozmaite stwory, a my sterowaliśmy pojazdem, który zasuwał po obwodzie tejże "studni" i grzał w nie, ile wlezie. Oto mamy doskonałą konwersję gry i to w pełnym 3D. Muszę przyznać, że gra się ZNAKOMICIE - zresztą gdy tylko rzuciłem hasło "klon Tempesta", zaraz zbiegło się pół redakcji. Spróbujcie, nie będziecie żałować. 12 MB na HDD.



Roland Garros Next Generation Tennis 2002



Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**

W recenzji zamieszczonej w tym numerze CDA autor dość ostro potraktował grę. Nie wiem, czy słusznie, czy nie - mnie demo podobało się (mimo badziewnie wykonanej publiczności). Sami oceńcie, kto ma rację. Demo oferuje single mecz w trybie Exhibition i bodaj 3 korty do wyboru (tudzież możliwość wyboru zawodnika). OK. 110 MB na HDD.

UWAGA! Jeśli po instalacji i uruchomieniu dema obraz zaczyna skakać, migotać, kaszanić się itepe - nie panikować, nie resetować, nie bluźnić na tego @#@#@ Smugglera, co dał na CD porąbane demo. Spokojnie! Po prostu dajcie kompowi z 2-3 minuty na przetrawienie danych - w końcu wszystko uspokoi się i będzie można pograć. Przetestowałem - to wiem!



Critical Mass

Gatunek: **strategia turowa/sim**
Wymagania: **P266, 32 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/XP/ME**

Czy ktoś grał np. w Over the Reich - czyli turową symulację walki myśliwców? Tu mamy coś podobnego, tyle że akcja dzieje się w kosmosie, a my sterujemy kosmicznym myśliwcem. Ciąg jego silników ustalamy za pomocą wektora wychodzącego z dzioba. (Po ludzku: ciągniemy z dziobu strzałkę. Jej długość oznacza trasę, jaką myśliwiec przeleci w ciągu tury - przy czym długość i krzywizna wektora zależą od parametrów statku, aktualnej szybkości itd.). Graficznie gierka wygląda cieniutko, ale przysięgam, że ma tak niesamowitą grywalność, iż będziecie żałować, że to tylko wersja shareware. Jeśli czyta to ktoś np. z EIDOSA [he, he!], moja rada jest taka: wykupić prawa, poprawić grafikę i macie murowany hit!

Całość zajmuje tylko 3 MB na HDD. Polecam!

World Dance

Gatunek: **arcade/logiczna**
Wymagania: **P266, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/XP/ME**

Hm, tego jeszcze nie spotkałem! Wyobraźcie sobie tańczącą panienkę (tu: murzynkę w jakimś tańcu plemiennym), której poczynaniami musisz kierować. Tzn. wyznaczasz jej kolejne sekwencje kroków tak, by zbierała z planszy rozmaite rzeczy, a unikała konfliktu z innymi.

Brzmi tak sobie, ale naprawdę zmusza do wysiłku i wciąga. A przy okazji możecie dowiedzieć się paru interesujących rzeczy dotyczących afrykańskich instrumentów muzycznych. Szkoda, że tylko jeden taniec... 33 MB na HDD.





Michael Schumacher Racing World

Gatunek: **samochodówka**
Wymagania: **PII 450, 64 RAM, 16 MB akcelerator, Win98/ME/2K/XP**

Wyścigi kartów, czyli silników zaopatrzonych w podwozie i kierownicę. :) Żartuję, te maszynki naprawdę mogą zdrowo przygrzać. A do tego firmuje je słynne skądinąd nazwisko.

Demo zajmuje 45 MB na HDD.

Klawiszologia
Kursory - sterownie
CTRL - hamulec
Sapcja - widok wsteczny
C - zmiana kamery
Esc - menu



Airborne Assault: Red Devil over Arnhem

Gatunek: **strategia turowa**
Wymagania: **PII 366, 64 MB RAM, Win9x/Me/2K/XP**

Skomplikowana strategia osadzona w realiach II wojny światowej, a konkretnie związana z operacją Market-Garden, czyli próbą zajęcia mostów na Renie (i nie tylko) przez zmasowany desant powietrzny (brali w nim udział także polscy żołnierze). Dowodzimy na poziomie brygady i wyżej, zatem gra jest raczej dla strategów "sztabowych" niż fanów np. Combat Mission. Ale - fajne (i trudne). Demo oferuje 12 godzin gry i cztery scenariusze do wyboru, z czego dwa treningowe. 37 MB na HDD.

Cultures 2: The Gates Of Asgard

Gatunek: **RTS/sim**
Wymagania: **P2 500, 128 MB RAM, Windows 98/2000/Me/XP**

Gra będąca czymś w rodzaju Settlers - zresztą pewnie już znacie pierwszą część, więc nie muszę za wiele tłumaczyć?

Demo zawiera dwie specjalnie stworzone na potrzeby dema misje. W pierwszej uczysz się budować itp. bez żadnych zagrożeń z zewnątrz. W drugiej poznasz uroki wojny :). (Uważaj na własnego bohatera - gdy zginie, przegrasz!) W demie jest nieaktywna opcja save/load. Za to nie ma żadnych ograniczeń dot. czasu gry itd. Tyż piknie. Demo zajmuje ok. 115 MB na HDD. Najbardziej ucieszy fanów wikingów. :)



SpaceBar

Gatunek: **arcade/shoot'em all**
Wymagania: **działający PC**

Typowy relaksator - niewymagający niczego poza celnym okiem i refleksem. Akcja dzieje się w kosmicznym barze. Musimy zestrzeliwać latające drinki i zakąski. Ot i cała filozofia.

Jeśli lubiliście Kurkę Wodną z nr 06/02 - tu też się nieźle zabawicie.

BONUS

Action Mag - kombajn; dział z wieloma najrozmaitszymi kącikami (od mangi, poprzez horrory po Pascal - i nie tylko), a do tego przeznaczony dla tych, którzy lubią czytać nie tylko grach... i lubią pisać na różne tematy.

Adventure Zone - kącik fanów gier TPP i przygodowych (a także książek przygodowych, filmów przygodowych itp.).

Bonus 1

Ikony & kursory - jak zawsze spora dawka nowych...
Mags: Histmag #7, Main #9, Player #6
MIDS - utwory zespołu Cranberrys
Na Luzie - zabawne teksty, obrazki, screeny z gier, programy
Programy: Lame (enkoder MP3), Startup Organizer, Free!Space, KillWinAmp
Screensaver: dziwna maszyna i piękna dziewczyna :)
Startup Logo: dziś troszkę kpin z Windows
Tapety - sporo ładnych obrazków do wykorzystania na tapety
Themes: dla fanów Monster, Inc i... czaszek

Emu-Kouncik - dla tych, którzy pasjonują się emulacją rozmaitych komputerków i konsol na PC

Esensja - znakomity polski magazyn poświęcony ogólnie pojętym s.f. i fantasy. W tym numerze szczególnie godny uwagi jest blok tematyczny o "Star Wars". Zawsze wydawało mi się, że np. o kulisach produkcji New Hope'a wiedziałem wszystko - a tu proszę, baardzo wiele, nieraz szokujących dla fanów informacji, o których nigdy dotąd nie słyszałem. W każdym razie ja inaczej już patrzę na Jurka Lukasa - gość wiele stracił w moich oczach...

F-16 Instrukcja PL - obszerniejsza wersja instrukcji do gry

FPP MegaZin - dla fanów gier FPP

GTA 3 mapy - trzy mapy miejsc, w których rozgrywają się wydarzenia gry

Magazyn Komiksowy - lubisz komiksy?! Zajrzyj!

SpeedZone - dla tych, którzy kochają cztery kółka: w realu i w komputerze

Sport Center - Poolska! Pooolska... dla cyberkibiców i nie tylko...

Strefa WWW - czyli coś, co powinni czytać wszyscy, którzy chcą stworzyć własną stronę internetową i ogólnie - Internet jest ich pasją

Tawerna RPG - kącik poświęcony grom RPG: tak "papierowym" jak i komputerowym

Tipsomaniak - 260 polskich solucji do najważniejszych gier ostatnich lat. Magic Trainer Creator, Dos Navigator, dwie tips-machines itd. Uzupełnienie książeczki, którą dołączyliśmy do tego nr CDA

Bonus 2

Tym razem niewiele, ponieważ większość miejsca przeznaczonego na ten kącik zajął:
Edytor Jedi Knight 2

A poza tym - tipsy oraz trainery do gier:
Animal Paradise Tycoon
Cultures 2
Grandia 2
GTA 3
Hallowen 3D
Soldier of Fortune 2

Patche

GTA 3 (nude patch) - bez komentarza :)
Starmageddon
Tony Hawk's 3

Programy

Direct X 8.1

Windows Media Player 7.1

FlashGet 1.10 - jeśli ściągasz coś z Internetu, a nie masz jeszcze tego programu, znaczy, że a) chcesz, by ściąganie trwało długo i b) chcesz zapłacić wysokie rachunki (jeśli masz modem)

RAD Video Tools - odtwarzacz filmików w bardzo nietypowych formatach: przydaje się, jeżeli chcesz "wyciągnąć" sekwencję wideo np. z gry, a żaden standardowy program nie łapie jej formatu.

•**Strefa WWW** - interesujesz się ogólnie pojętym Internetem, tworzysz własne strony WWW? To czytanie Strefy jest jak najbardziej w twoim interesie!

•**Tawerna RPG** - dla fanów RPG i CRPG wszelkiej maści i odmian

INDEKS DEM

- Airborne Assault
- Critical Mass
- Cultures 2
- D.F.N.Y. Firefighters
- Juno Nemesis
- Operation Blockade
- Platypus
- Roland Garros Next Generation Tennis 2002
- Michael Schumacher Racing World - Kart 2002
- Soldier of Fortune 2
- Space Bar
- The Sum of All Fears
- World Dance

Platoon

Informowaliśmy już o projekcie węgierskiego Digital Reality, dotyczącym wskrzeszenia słynnego obrazu Oliviera Stone'a - "Platoon". E3 przyniosły kolejne szczegóły na jego temat. Gra, zatytułowana Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam (uf), jest trójwymiarową strategią bazującą na całkowicie nowym engine'ie graficznym, który grozę wojny wietnamskiej ukazać ma w całej... grozie.

Małe jej próbki - poniżej.





GTA: Vice City - na PC!

Być może ta wieść obiła się już wam o uszy, jednak jej ważność, jak się zdaje, dla większości graczy pecetowych usprawiedliwia ewentualne powtórzenie - Grand Theft Auto: Vice City zostanie wydane także na PC! Wątpliwości co do tego wzbudziło oświadczenie Sony, że odtąd (tj. od E3) seria Grand Theft Auto staje się PS2 exclusive. Na szczęście szybko dołączono wyjaśnienie, że 'exclusive' blokuje drogę wersjom Xbox i GameCube, nie zaś PC gry.

Na temat samej gry wciąż nie wiadomo wiele. Bardzo prawdopodobne jednak jest to, że jej akcja toczyć się będzie w latach 80 w mieście, w którym rozgrywała się jedynka, oraz że (znów - podobnie jak jedynka) na ulicach pojawią się motocykle.

I już zupełnie na marginesie: oprócz tytułów serii Grand Theft Auto Sony zapewniło sobie wyłączność na gry, w tytułach których pojawiają się słowa 'tomb' i 'raider' oraz 'medal' i 'honor'. Naturalnie również ten 'exclusive' nie dotyczy na szczęście pecetów.

www.gamefaction.com

Tsunami 2265 wkrótce w sklepach

Już lada dzień za sprawą Got Game Entertainment w sklepach wylądują Tsunami 2265. Jest to gra osadzona w realiach Japonii zniszczonej kataklizm. Tsunami 2265 oferuje graczowi dwa tryby: destructive shooter lub arcade phases. Trzecioosobowy shooter to trzynaście poziomów i dwa charaktery do wyboru, m.in. samuraj.

Eidos i golf

Choć brzmi to jak kiepski żart, jednak prawdą jest, że golf na zachodzie jest bardzo medialnym sportem, oglądanym przez miliony kibiców. Być może jest to powód, że po kilku latach przerwy półki sklepowe entuzjastycznie atakują wirtualne symulacje golfa. Kolejnym tytułem będzie sygnowany przez Eidos Swingerz Golf. Premierę przewidziano na jesień, a programiści obiecują nad wyraz realistyczną symulację golfa. Zagrać będziemy mogli w trybach: Tournament, Stroke, Match i Short Course.

Battle.net i wirusy

Blizzard alarmuje, ze duża liczba graczy uczestniczących w bitwach na Battle.net ma na komputerach wirusy. Grozi to możliwością włamania się do kont graczy w Diablo II i skradzeniem informacji o użytkownikach.

Będzie Settlers V!

Jak informuje oficjalna strona Settlers IV, trwają prace nad kontynuacją przeboju Blue Byte!!! Piąta, niezatytułowana jeszcze część sagi ma być pierwszą, stworzoną na bazie innowacyjnego silniczka 3D oraz zawierać nowe elementy strategiczne, które mają zmienić serię na zawsze. Poczekamy, zobaczymy...

The Hulk na konsole

Universal Interactive zdobyło prawo do przeniesienia na ekrany konsol (i być może komputerów) gry bazującej na filmie The Hulk. Film w reżyserii Ang Lee (Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok) bazuje z kolei na serii komiksów Marvela. Universal Interactive planuje wydać The Hulk na platformach Game Cube, PS2 i Xbox w drugim kwartale 2003.

Halo PC - zamieszania ciąg dalszy

A wydawało się, że wszystko zostało już wyjaśnione i nie podstaw przypuszczać, że znów na wołanie "Halo" w kierunku Microsoftu odpowiada jedynie głucha cisza. Tymczasem, jak wynika z wypowiedzi Chrisa DiCesara - PR-a Microsoftu, nad wersjami PC i Mac wydanego w ubiegłym roku na Xbox Halo, wciąż nie rozpoczęto prac przygotowujących ich do produkcji. Może zatem okazać się, że pierwszym pecetowym Halo będzie xboxowe Halo drugie.

www.bungie.com



CD-Projekt i Microids

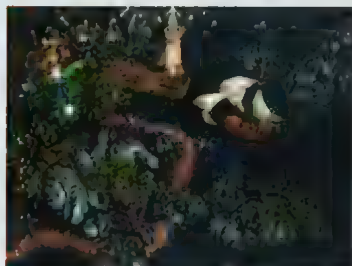
[illegible]



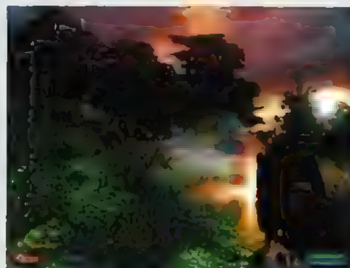
[illegible]

Panowie Eteru część druga

Rosjanie z Nival Interactive, wykorzystując sukces pierwszej części Etherlords, ostro wzięli się do pracy nad sequelem. Będzie on bardziej rozbudowany niż część pierwsza i jak mówią autorzy - ma się przerodzić z prostej strategii HOMMopodobnej w epicką opowieść fantasy. Do kontroli zostanie nam oddana jedna z czterech dostępnych ras, a dalej już to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli odkrywanie nowych światów, podbijanie krain, rozwiązywanie questów i pozbywanie się wrogów. Walki toczyć się będą na arenach, a gracze mają w tym czasie podejmować taktyczne decyzje, a także miotać czarami. W czterech kampaniach pojawi się 16 nowych potworów oraz ponad 30 czarów. Nival obiecuje również poprawić nieco interfejs i dodać kilka nowych czynności, jak chociażby teleportowanie.



Far Cry





Dawno, dawno temu, pod koniec ubiegłego roku na jednym z krążków dołączonych do CDA umieszczono technologiczne demo X-Isle - prezentacja prawdziwie imponujących możliwości (m.in. - jak engine Dungeon Siege'a - zdolnego do generowania ogromnego świata "bez spoin") autorskiego engine'u Cryteka. Od tego czasu jednak, jako się rzekło, zdążyło minąć kilka miesięcy, wypełnionych jednak, jak się okazuje, wytężoną pracą jego twórców. Efektem tej działalności jest Far Cry, first-person shooter, tworzony na zlecenie Ubi Soft. Jego akcja rozgrywać się ma na archipelagu, który nie cieszy się dobrą sławą - gracz, początkowo jedynie przewodnik grupy dziennikarzy, szybko będzie musiał walczyć o życie...

www.ubisoft.com

Metal Gear Solid: Substance - szczegóły

Choć od premiery tego tytułu dzieli nas jeszcze przynajmniej kilka miesięcy, warto wiedzieć, że druga na PC i pierwsza na Xbox części przygód słynnego Snake'a Solida, zawierać mają całą playstationową Metal Gear Solid: Sons of Liberty, ponad dwieście (!) misji w rzeczywistości wirtualnej i - co ciekawe - pięć tzw. 'Snake Tales', czyli misji historycznych naszego niewątpliwego herosa...



Eidos częścią Ubi Soft?

Prezes Ubi Soft Yves Guillemot, pytany o prawdopodobieństwo przejęcia przezeń firmy Eidos, nie wykluczył, że już wkrótce Tomb Raider i Deus Ex 2 będą sprzedawane pod szyldem Ubi.



EverQuest Gold

[illegible]

FLASH

Freedom Force 2 - na pewno

Pc.ign.com zdołało potwierdzić u źródeł dobiegające nas w tygodniach poprzedzających E3 pogłoski, jakoby Irrational Games sposobiło się do stworzenia i wydania sequela Freedom Force - znakomitej strategii z przeżywającymi właśnie komputerowy boom superherosami w rolach głównych. Dalsze szczegóły na jego temat, w tym nawet sposób konstrukcji akcji, pozostają ściśle strzeżoną tajemnicą. Wiadomo tylko tyle, że Freedom Force 2 (tytuł roboczy) rozgrywać by się miał w latach 70, nie zaś, jak jedynka - w 60.

Battlecruiser Generations

Fanów serii Battlecruiser ucieszy zapewne wieść, że początkowo planowany jako dodatek Battlecruiser Millennium rozrósł się tak bardzo, że usprawiedliwione okazuje się to, że zamieniony będzie w pełnoprawny sequel. Ten, zatytułowany Battlecruiser Generations i oferujący m.in. znacznie przemodelowany interfejs, poprawioną grafikę i multiplayer, ma się pojawić jeszcze w tym roku.

BloodRayne.com

Niedawno Majesco uruchomiło oficjalną stronę BloodRayne. Według programistów jest to horror action game, a premierę gry zapowiedziano na tegoroczne Halloween. Więcej szczegółów na www.bloodrayne.com.

Pharaoh w opałach

The Pharaoh Productions ujawniło, że jeśli nie znajdzie się ktoś, kto skłonny będzie wejść z nim w umowę wydawniczą - losy ambitnych online'owych projektów znanych jako Dominion czy Universe jawią się bardzo czarno..

Post Mortem

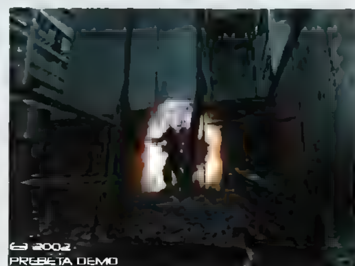
Miłośnicy klasycznych przygodówek ucieszą się zapewne na wieść, że Microids, twórcy m.in. znakomicie zapowiadającej się Syberii (patrz: zapowiedzi w tym numerze CDA), przygotowują kolejną grę tego typu - Post Mortem. Niestety

Devastation - nowe screeny!

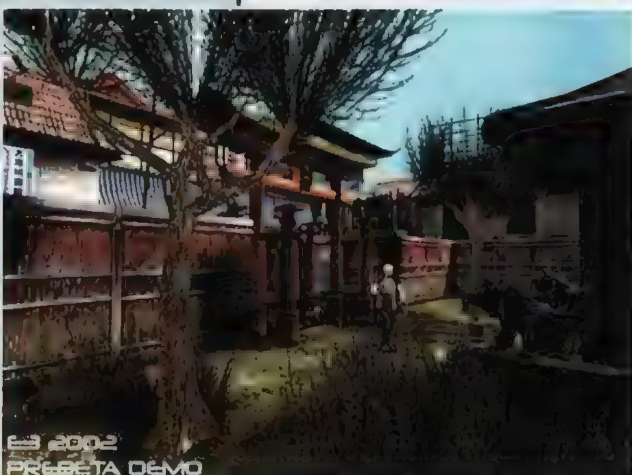
Nie mogliśmy sobie odmówić - a to przy okazji pojawienia się nowych screenshotów - aby przypomnieć Devastation, przepięknie wyglądający teamowego FPS, tworzony w studiach Arush Entertainment. Zatem: bazująca na mocno zmodyfikowanym Unreal engine gra Devastation i wykorzystująca np. jego rag-doll system (niepowtarzalnych animacji śmierci postaci) pozwoli wziąć udział w jedynej sensownej czynności w postnuklearnej przyszłości: w prowadzeniu wojny gangów, najemników i dawnych sił zbrojnych, której celem jest opanowanie tego, co niegdyś zwane było niebieską planetą. W grze główną rolę odgrywać zatem będzie broń (ponad 30 różnych typów) i... rozum, który kierować może aż do 8 prowadzonych przez komputer sprzymierzeńców.

Warto podkreślić wreszcie, że Arush bardzo sumiennie pracuje nad odtworzeniem rzeczywistej fizyki i pełnej interaktywności ze światem! Zatem możliwe ma być zastawienie drogi ucieczki szczątkami budynków i śmieciami czy walka podniesionym kawałkiem butelki - "tulipanem"!

Premiera Devastation - dopiero w 2003. My jednak już w tej chwili zaczynamy przygotowania na jego przyjęcie!







Strona The Gladiators

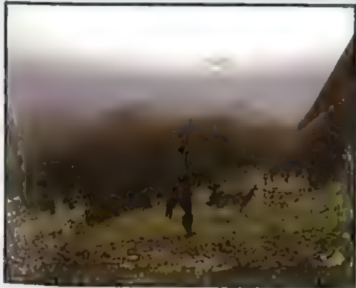
Pod tym tytułem - dość jednoznacznie kojarzącym się z kinowym hitem z Russelem Crow w roli głównej - kryje się trójwymiarowy erees osadzony w przyszłości i niemający absolutnie nic wspólnego z boskim Russelem. Producent gry The Gladiators - firma Arxel Tribe, uruchomiła jej oficjalną stronę pod adresem http://thegladiators.arxeltribe.com.





Dragon Empires nadciąga

Codemasters opublikowało kilka nowych obrazków z fantasy MMORPG o nazwie Dragon Empires. Akcja gry dzieje się, kiedy magia, smoki i ludzie żyli obok siebie. Wersja beta gry powinna ukazać się podczas wakacji, a sama gra jesienią.



Mutant Chronicles MMORPG

Szwedzkie Paradox Entertainment, właściciele praw do stołowych gier taktycznych znanych jako Mutant Chronicles, poinformowało, że pozostająca w produkcji od dobrych dwu lat komputerowa adaptacja tychże zmieniła w tym czasie charakter i stała się ostatecznie online'owym role-playem. Mutant Chronicles MMORPG, osadzone w świecie techno-fantasy, będzie miało premierę wiosną 2003.

FLASH



jak dotąd nic nam o tej ostatniej nie wiadomo.

Treasure Planet

Treasure Planet jest nowym projektem twórców Homeworld: Cataclysm - Barking Dog Studios - tak jak tamten (co zapewne ucieszy wszystkich beznadziejnie jak dotąd czekających na Homeworld 2) jest kosmiczną strategią czasu rzeczywistego. Gra, której tytuł przetłumaczyć można jako "Planeta skarbów", stanowi komputerową adaptację powstającego właśnie w studiach Disneya animowanego filmu s.f., który z kolei - jak być może zdążyliście się zorientować - stanowi kosmiczną adaptację znanej powszechnie powieści Roberta Louisa Stevensona - "Wyspy skarbów". Stąd też, jak twierdzą programiści Bark'ng Dog - walka w przestrzeni ma być uderzająco podobna do oryginalnych bitew morskich.

Pierwsze walki o Planetę skarbów i pierwsze śpiewy "...i butelkę kosmicznego rumu" rozpoczną się w listopadzie.

DMA = Rockstar N

DMA Designs, twórca serii Grand Theft Auto (której trzecia część niedawno zdobyła serca także pecetowych graczy), zostało przemianowane na Rockstar North.

Zapper

Wprost pod tegoroczną choinkę mierzy Blitz Games z Zapperem - multiplatformową zręcznościówką w stylu Froggera. Zapper, tytułowy bohater gry, to świerszczyk, którego zadaniem będzie przejście sześciu światów, na samym zaś końcu - pokonanie brata Zappera - Królowej Srok.

Więcej szczegółów, a być może pierwsze screenshoty z gry - wkrótce.

Skaarj na półce

Informowaliśmy już przy okazji figurek z gry Rune, że twórca zabawek Radioactive Clown interesuje się wirtualnymi bohaterami. Potwierdza to doniesienie, że zdołał on zawrzeć umowę z Epic Games, na mocy której już w Święta można będzie stać się szczęśliwym posiadaczem... Skaarja i innych bohaterów gier Unreal Tournament 2003 oraz xboxowego Championship, wraz z pełnym ich wyposażeniem, m.in. flak cannonem, snajperką i translokatorem.

America II

Data Becker ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące America II, sequela popularnej strategii czasu rzeczywistego, rozgrywającego się na kontynencie północno-amerykańskim na przełomie wieków XVIII i XIX. Jak wynika z oficjalnej



America's Army - ciąg dalszy

I jeszcze kilka informacji na temat America's Army, jednej z największych niespodzianek tegorocznych E3.

America's Army, co już zapewne jest wam wiadome, jest nowym, kosztującym 7 milionów dolarów sposobem rekrutowania armii amerykańskiej. Nie byłoby w tym dla nas nic ciekawego, gdyby nie to, że przybrał on formę darmowych (!) gier komputerowych. Dwie pierwsze - Soldiers, role-play pozwalający posmakować obozowego życia, oraz Operations - first-person shooter, tworzony na bazie Unreal engine'u przez autorów m.in. Redneck Rampage i Kingpin, są już praktycznie gotowe. Tych z was, którzy wciąż nie wierzą, że można dostać pełnowartościowy produkt zupełnie za darmo, odsyłamy na stronę oficjalną America's Army bądź tych kilku małych próbek tuż obok.



http://www.americasarmy.com/

Postal 2 - pierwsze screeny

Informowaliśmy już, że amerykańskie Running With Scissors zdecydowało się na kontynuację wielce kontrowersyjnego Postala - gry, której jedynym celem jest stworzenie rzezi niewiniątek. Tym razem ograniczymy się jedynie do stwierdzenia, że Postal 2 wykorzystuje moc Unreal engine, wspomaga się engine'em fizycznym Karma Postal 2 i autorskim systemem Liquid, i jest - czy tego chcemy, czy nie - tytułem skazanym na sukces.





Homeworld 2 żyje!

Wspomniany Homeworld 2 zaś, zdaniem jego twórców z Relic, ma się całkiem nieźle. Zapewnienia tego rodzaju kłócą się wprawdzie nieco ze stanem naszej wiedzy, jednak - wypada wierzyć i mieć nadzieję, że już wkrótce...

www.homeworld2.sierra.com

Soldier Of Fortune II na topie

[illegible]

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]

AquaNox: Revelation - pierwsze szczegóły



Wbrew wcześniejszym doniesieniom - AquaNox: Revelation, dzieło niemieckiego duetu Massive Development i JoWood, będzie produktem zupełnie odrębnym, nie zaś - jak mówiono - jedynie mission diskiem do ubiegłorocznego podwodnego hitu. Odrębność ta zaznacza się np. tym, że bohaterem Revelation nie będzie ponownie 'Dead-eye' Flint, lecz ambitny młodzik - William Drake, który wyruszy w podróż śladem awanturniczego przodka (sir Francisa) i... skarbu zgromadzonego przezeń tylko po to, by dowiedzieć się, że nie on jedynie ma nań ochotę...



Aquanox: Revelation, oferująca znacznie przemodelowany system rozmów, jeszcze lepszą grafikę i znacznie większą grywalność, ma się pojawić jeszcze w tym roku.

E3 dla graczy

[illegible]

Nowa technologia dla symulatorów

Wilco Publishing przygotowuje się do wzbicia w powietrze z nową technologią stworzoną specjalnie z myślą o symulatorach. Silnik oferuje bardzo realistyczne odwzorowanie obiektów latających i naziemnych, dokładne ukazanie zjawiska nocy i dnia oraz wyśmienitą jakość dźwięku. Wilco's FSNAT (Flight Simulator New Animation Technology) - taką nazwę nosi ta technologia - premierę będzie miała w lecie za sprawą Airport 2002 Volume 1 i A320 Pilot in Command. Poza tym FSNAT zostanie prawdopodobnie użyty przez autorów Flight Simulatora w celu stworzenia animacji drobiazgów, takich jak otwierające się drzwi, podjeżdżające pod samolot wózki z bagażami etc.



Arx ponownie opóźnione

Jak wynika z informacji nadesłanych przez JoWooD, przejęcie przezeń Fishtank Interactive i związanego z nim francuskiego Arkane Studios może wpłynąć na ponowne przesunięcie daty premiery Arx Fatalis - znakomicie zapowiadającego się role-playa w rodzaju Ultimy Underworld. Czy tak się stanie - będziemy wiedzieli już wkrótce.

FLASH

zapowiedzi bazująca na znacznie usprawnionym engine'ie America II wprowadzi w ramach 30 misji nowe "rasy" - np. górników czy "Desperados" oraz indiańskie plemiona Apaczów i Komanczów.

Premierę America II planuje się na początek roku 2003.

StarForce - nie do skopiowania?

StarForce nie jest tytułem gry, lecz nazwą producenta i zarazem jedynego jego produktu - nowego sposobu zabezpieczenia płyt z softem przed ich kopiowaniem. StarForce stanowi zestaw narzędzi, których wykorzystanie w trakcie produkcji programu nie pozwoli później na skopiowanie go - niezależnie od tego, czy uczyniono to metodą domową, czy na skalę przemysłową - w tłoczni. Co przy tym ciekawe - StarForce nie zmienia fizycznej struktury dysku, a wszelkie zabezpieczenia związane są wyłącznie z kodem.

Myst Online

Ta informacja wzbudziła prawdziwy zachwyt wśród miłośników gier Myst i Riven - Ubi Soft na rok 2003 zapowiedziało premierę Myst Online, który zupełnie zasadnie nazwać można rajem dla miłośników tych gier. Myst Online bowiem równa się bezustannie rozwijanemu światu Myst, setkom nowych zagadek logicznych tygodniowo, niebanalnej fabule i - znakowi rozpoznawczemu serii - cudownej oprawie audiowizualnej.

Więcej informacji na temat Myst Online - wkrótce.

Czwarta konsola?

Informacja ta dotyczy nie tyle pecetów, ile gier - jednak z uwagi na jej ważność, zdecydowaliśmy się ją opublikować. Jak się bowiem okazuje, już wkrótce, bo na przestrzeni zaledwie kilku lat do trzech wielkich konsolowego świata (Sony, Nintendo, Microsoft) najprawdopodobniej dołączy czwarty - chińskie Sichuan Changhong Electric. Jak wynika z raportu Inquirera - SCE już w tej chwili poczyniło pierwsze przygotowania, m.in. poprzez zawiązywanie sojuszy z Sunplusem - przedsiębiorstwem, które stworzy elektronikę tej jak dotąd nienazwanej konsoli.

Eschaton Online

Gnostic Labs ujawniło plany dotyczące stworzenia kolejnego online'owego role-playa - Eschaton Online. Jego szansą na coraz bardziej tłocznym rynku tego typu gier może być to, że świat przedstawiony to przestrzeń kosmiczna...

Kolejne dane na jego temat wkrótce.

10Six - RIP

Umiarkowanie pogrążeni w nieszczerym żalu informujemy, że żywot online'owego RTS-a - 10Six, dobiegł końca.

Spellforce

JoWood, wespół z niemieckim Phenomic, poinformowało, że engine graficzny

Jagged Alliance 3 żyje!

Fani serii Jagged Alliance, turowej gry taktycznej jakże cudownie podobnej do XCom Enemy Unknown, ucieszy zapewne wieść, że mimo zniknięcia z dziejowej sceny jej pierwotnych twórców - SirTecha, dla JA wcale nie wszystko jest jeszcze stracone! Jak się bowiem okazuje, prawa i obowiązki związane z opieką nad tak nośnym tytułem przypadły w udziale Strategy First, które wcale nie wyklucza podjęcia prac nad wstrzymanymi kilka dobrych miesięcy temu pracami nad częścią trzecią gry.

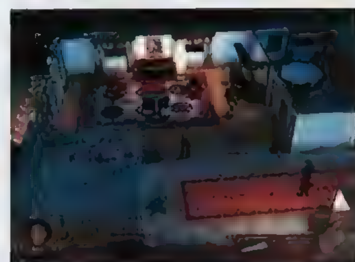
Cold Zero: The Last Stand

Cold Zero: The Last Stand to tworzona w studiach... action adventure (patrz: Max Payne) o niezwykłym człowieku, broni i groźbie ostatecznej zagłady. Jej, a zarazem naszym bohaterem jest John McAffrey - niegdyś członek SWAT, obecnie prywatny detektyw, który dostaje się w kleszcze dwóch rywalizujących mafii - japońskiej i włoskiej. Celem gry jest odzyskanie skradzionej próbki broni biologicznej (genetycznej) - tytułowej Cold Zero.

Świat Cold Zero, w którym znajdzie się miejsce dla ponad 100 różnych postaci i ponad 100 różnych broni, otworzy się przed nami wiosną 2003.

www.totalvideogames.com

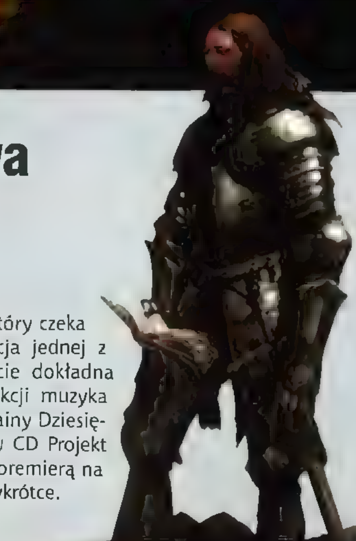




Commandos 3!

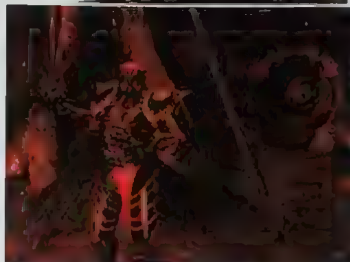
Prawdą okazały się plotki, jakoby hiszpańskie Pyro Studios, ojcowie serii Commandos, wraz z jej ojcem chrzestnym - Eidosem, sposobili się do wydania trzeciej części cyklu. Commandos 3, podobnie jak dwa (trzej) pierwsi Commandosy, będzie strategią czasu rzeczywistego, w której gracz kierować ma członkami doborowego oddziału ludzi od czarnej roboty na wszystkich frontach drugiej wojny światowej...

Jesienna ofensywa CD-Projektu!



Icewind Dale II
Icewind Dale II to z pewnością tytuł, na który czeka wielu fanów gier RPG. Jest to kontynuacja jednej z najlepszych gier Action RPG. Niesamowicie dokładna grafika oraz dopasowana do przebiegu akcji muzyka pozwalają wczuć się w niezwykły klimat krainy Dziesięciu Miast. Zgodnie z informacjami z firmy CD Projekt premiera IWD 2 odbędzie się równolegle z premierą na zachodzie. Więcej informacji podamy już wkrótce.

Morrowind PL
Seria gier RPG o świecie Tamriel jest znana z pewnością wszystkim fanom. Z pewnością wszyscy również wiedzą o tym, ze najnowsza część serii pod tytułem Morrowind już wkrótce pojawi się w Polsce. Dzięki staraniom firmy CD Projekt gra ukaże się w polskiej wersji językowej. Będzie to największa lokalizacja w historii gier komputerowych w Polsce, bowiem do przetłumaczenia jest... 5200 stron maszynopisu!!! Więcej szczegółów nt. polskiego wydania gry już wkrótce!



Neverwinter Nights PL
Neverwinter Nights ma olbrzymie szanse zostać grą RPG roku 2002. O tym czy tak się stanie wszyscy będziemy mogli przekonać się w połowie września. W tym terminie jest przewidziana polska premiera gry. Kolejną dobrą informacją jest cena gry. W chwili obecnej możemy zdradzić, że będzie ona niezwykle atrakcyjna. Więcej szczegółów o polskim wydaniu gry podamy wkrótce.



Master of Orion 3
Nowa część tej znakomitej strategii jeszcze w tym roku zagości na twardych dyskach naszych komputerów. Z nowości jakie ujrzymy w nowej odsłonie serii to m.in. 16 ras podzielonych na 8 grup. Znacznie został także powiększony obszar rozgrywki. Oczywiście o usprawnionej grafice nie trzeba chyba nawet wspominać?



Day of the Mutants

Niewiarygodnie wręcz płodny ostatnimi czasy Techland, przygotowujący Chrome - ambitny, futurystyczny FPS, Expand Rally - symulator rajdów WRC i naturalnie sympatyczną piłkę nożną, ale potraktowaną z przymrużeniem oka - Pet Soccer, zaskoczył nas ogłaszając, że najprawdopodobniej jeszcze w tym roku przyjdzie nam zagrać w Day of the Mutants. Ten, będąc kolejnym, tym razem jednak znacznie "lżejszym" i bliższym Serious Samowi niż Deus Ex FPS-em, rozgrywać się ma w postnuklearnej, falloutowej przyszłości: celem gracza zaś będzie po prostu przeżyć kolejny dzień na Pustkowiach, które - wbrew swej nazwie - aż roją się od krwiożerczych mutantów...

Dalsze szczegóły - już wkrótce.

Il-2 Sturmovik: The Forgotten Battles

Duet Maddox Games i Ubi Soft poinformował, że już wkrótce, bo jesienią tego roku, fani doskonałego symulatora myśliwca szturmowego - Il-2 Szturmowik, będą mieli szansę, by wziąć udział w tytułowych "bitwach zapomnianych". Stanowiące nic innego jak oficjalne rozszerzenie gry Il-2 Sturmovik: The Forgotten Battles, oferować mają kampanie na dwóch kolejnych frontach - fińskim i węgierskim, i kilkanaście nowych typów spotykanych tam samolotów. Ponoć rozważana jest także możliwość, by zawrzeć w nim samoloty tworzone przez osoby trzecie, w tym fanów.

Il-2 Sturmovik: The Forgotten Battles wzniesie się w powietrze jeszcze w tym roku w listopadzie.

http://games.1c.ru

FLASH

znany dotąd z AquaNoxa znajdzie zastosowanie także w strategiach czasu rzeczywistego. Ta, zatytułowana Spellforce i zaprezentowana po raz pierwszy na E3, ma pojawić się już w listopadzie tego roku.

Sirtech i Strategy First
Sirtech Canada podpisało umowę z Strategy First na wydawanie przez tę drugą firmę wszystkich tytułów związanych z Jagged Alliance. Chodzi tu o Jagged Alliance 1, Deadly Games, Jagged Alliance 2 and Jagged Alliance: Unfinished Business. Prawdopodobnie w ręce Strategy First przejdzie także seria Wizardry. Obecnie panowie z Sirtecha pracują nad Jagged Alliance 3 oraz Wizardry 8.

Kto usłyszy zew?
Headfist Production poinformowało, że poszukuje nowego wydawcy dla Call of Culthu: Dark Corners of the Earth, mrocznego action-horror-game bazującego na kultowej dla wielu twórczości H.P. Lovecrafta. Przyczyny "zerwania" z Ravensburger Software nie są znane.

Bądź taksówkarzem
Ścigaj się ulicami Berlina i zdobądź tytuł "Króla taksówkarzy". Czeka na ciebie mnóstwo klientów: starsze panie, biznesmeni, szalone nastolatki - łączy ich jedno: muszą dostać się na czas w określone miejsce. Przygotuj się na liczne niespodzianki - będziesz miał m.in. możliwość, by przekonać się, czy potrafisz kierować czołgiem. A wszystko to w grze Taxi Challenge, której wydawcą w Polsce (w okolicach lipca) jest firma TopWare.

Nowości z EA
Electronic Arts szykuje na jesień kilka premier gier na PC - gdzieś w okolicach listopada.

Będą to: Lord of the Rings (PC, PS2, GBA), Harry Potter and Chamber of Secrets, Anno 1503, Sim City 4, Bond Nightfire. Mnie tam najbardziej cieszy wieść o Władcy Pierścieni...

R.C. Cars

Tytułowe inicjały R.C. czytać należy jako "radio controlled", cały tytuł przygotowywanej przez rosyjski duet - Creat Studio-1C Company, gry - samochodziki zdalnie sterowane. W tym momencie wszystko powinno być już jasne - R.C. Cars to zręcznościówka, podobna pod względem treści do niegdysiejszego, nieodmiennie jednak znakomitego Re-Volt, bijąca go jednak niewątpliwie, gdy przychodzi mówić o formie. W przypadku tej ostatniej najciekawsza obietnicą jest możliwość samodzielnego ulepszania samochodzików, dzięki czemu pierwotnie niewielka ich liczba, ostatecznie może okazać się naprawdę imponująca!

Premiera R.C. Cars jeszcze w tym roku. Tymczasem zaś - kilka fotek z wyścigów.



Project 1 odrzutowy symulator

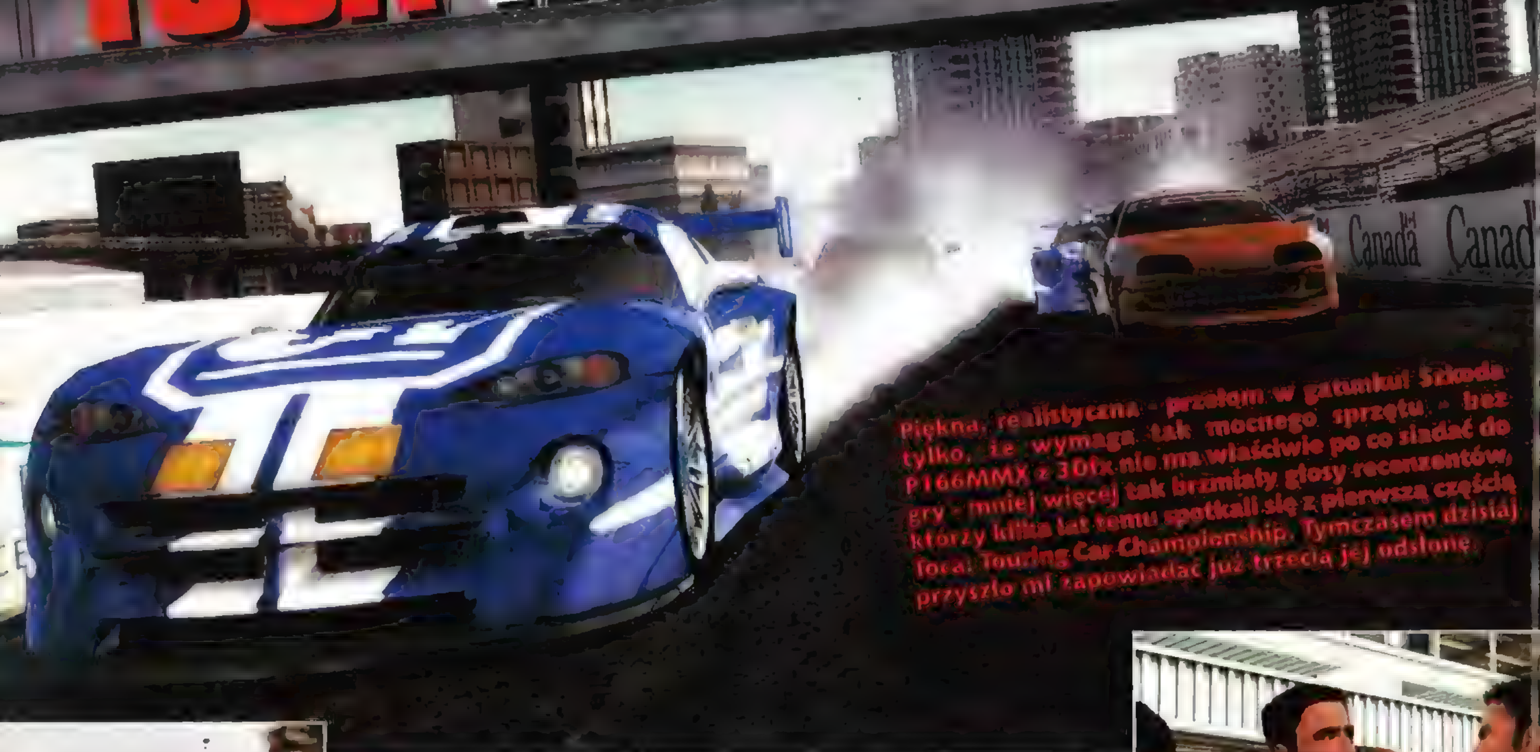
Fani symulatorów zapewne bardzo dobrze pamiętają tytuły, takie jak European Air War czy Jane's Longbow 2. Mamy dla nich dobrą wiadomość - autorzy tych przebojów wkrótce powrócą z symulatorem odrzutowców o nazwie Strike Fighters: Project 1. Dla rozpalenia zmysłów obrazki...





GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

TOCA Race Driver



Piękna, realistyczna - przełom w gatunku! Szkoda tylko, że wymaga tak mocnego sprzętu - bez P166MMX z 3Dfx nie ma właściwie po co siadać do gry - mniej więcej tak brzmiały głosy recenzentów, którzy kilka lat temu spotkali się z pierwszą częścią Toca: Touring Car Championship. Tymczasem dzisiaj przyszło mi zapowiadać już trzecią jej odsłonę.

Qn'ik

Kiedy patrzę na screeny z trzeciej części, nieodparcie nasuwają mi się skojarzenia z pierwotną wersją Toca (dostępną zresztą w sklepach za śmieszne pieniądze). Co prawda, postęp techniczny, jaki przez ten czas dokonał się, jest widoczny, lecz wygląd gry jest determinowany przez założenia wyścigu - odbywającego się bodaj (nie bijcie, jeśli się mylę, do specjalisty mi daleko) w Anglii. Gdzieniegdzie tylko trybuny (niekoniecznie zapełnione), jakieś drzewko w tle, mały barak i przede wszystkim czarna droga na tle zielonej (i najczęściej mokrej, przez co wręcz uniemożliwiające normalną jazdę po niej) trawy. Przy takiej szczegółowości toru nietrudno jest pokusić się o wykonanie grafiki fotorealistycznej. Już pierwsza Toca była bardzo blisko osiągnięcia tego celu - patrząc zaś na trzecią, mogę stwierdzić, że lada dzień zostanie on osiągnięty.

Mimo niewątpliwie ładnej grafiki, nikt chyba nie grał w grę Codemasters tylko dla jej oprawy - ładniejszych i bardziej "dobajerzonych" gier powstaje dużo więcej, nie ma więc potrzeby "katować" się nieprzeciętnym realizmem, który zawsze był znakiem rozpoznawczym Toca. Co ciekawe, autorzy w presspackach właściwie nic nie wspominają o zmianach w grafice (kosmetycznych, ale przecież również znaczących), nie piszą o liczbie samochodów, którymi będzie można szaleć, nie chwalą się również - co ostatnio modne - dodaniem nowych trybów zabawy czy ekscytujących broni, którymi można by wygrać w nieco inny sposób. Zamiast tego zachwalają jedynie nowy engine gry, odpowiadający tylko i wyłącznie za... stłuczki.

Tak to już jest, że wyścigi Toca polegają przede wszystkim na złomowaniu samochodów. Prędkość i technika znaczą tyle samo, co swoisty spryt i spora doza bezczelności na torze. Stąd też Codemasters postanowiło dać sobie spokój i nie zajmować się nieistotnymi dla hardcore'owców sprawami, a koncentrując tylko na odpowiednim odwzorowaniu fizyki kraksi - oczywiście - samej jazdy. W tym celu przeprowadzono nawet specjalne (niestety tylko komputerowe) symulacje crash testów - czyli złomowania samochodów z wszystkich stron i na wszelkie sposoby. Dzięki tym zabiegom powstało coś, co autorzy nazywają FEM (Finite Element Modelling) - ponoć osiągnięto absolutny szczyt, jeśli chodzi o realizm w symulacjach.

Ja im wierzę. Pamiętam wielkie trudności, jakie miałem, grając w Toca (samochód nie prowadził się jak po sznurku - kto to widział wcześniej?), więc wiem, na co stać Codemasters. Mam jednak nadzieję, że Toca: Race Driver będzie można ukończyć nawet wtedy, gdy nasze nazwisko nie brzmi np. McRae czy choćby Hołowczyc.







① TOCA Race Driver

Producent: Codemasters

WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

SHADOW OF DEATH - SAMODZIELNY DODATEK DO GRY HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC® III

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Gra Shadow of Death - samodzielny dodatek do gry HEROES OF MIGHT AND MAGIC® III - po polsku

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

PL

DOBRA CENA 26,99

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już 17 lipca do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity. Znajdują się w niej najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. W lipcu będzie to bez wątpienia ogromna radość dla wszystkich fanów gier strategicznych. Znajdzie się w niej pełna, polska wersja samodzielnego dodatku do gry Heroes of Might and Magic® III - Shadow of Death®!!! Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym kiosku lub księgarni egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

JUŻ 18 SIERPNIA W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA A W NIEJ GRA STRATEGICZNA CULTURES 2!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

GATUNEK: PRZYGODOWA

B.SOKAL

SYBERIA

Gry przygodowe raczej nie mają się najlepiej, ale właściwie każda, która pojawi się na rynku, otrzymuje wysokie oceny w prasie (a może spece od adventure mają miękkie serca?). Już wkrótce przyjdzie nam zagrać w Siberię, kolejny tytuł ze stajni Microids, autorów chociażby Amerzone'a, z którą to grą Syberia ma sporo wspólnego.

Sir FiDu

Głównym scenarzystą zostanie twórca Amerzone'a, Francuz Benoit Sokal. Jest on baaaardzo znany wśród maniaków komiksów i filmów animowanych, między innymi jako autor "Heavy Metalu". Możemy zatem spodziewać się ciekawej fabuły.

Wcielimy się w rolę Kate Walker (ostatnio w przygodówkach popularne są kobiety), prawnika zatrudnionego przez firmę produkującą... zabawki. Musimy zdobyć podpis pod umową zakupu fabryki w Europie. Kiedy docieramy na miejsce, okazuje się, że właścicielka fabryki zmarła (zrządzeniem losu trafimy na kondukt pogrzebowy), a spadkobiercą majątku jest jej tajemniczy brat - Hans, którego od lat nie widziano w okolicy. I miast zadań prawniczych, czeka nas typowo przygodowo-detektywistyczny pościg.

Hansa będziemy ścigali przez rozmaite miasta Eurazji. Począwszy od Valadilene, małego alpejskiego miasteczka, w którym już na pierwszy rzut oka można dostrzec coś dziwnego, poprzez Barrockstadt - przemysłowe miasto, którego rozwój - jak się wydaje - zatrzymał się pod koniec XIX wieku, Komkolzgrad - zapomnianą przez Rosjan stację badawczą, w której rzekomo ma przebywać Hans (jak się okaże, cierpiący na syndrom szalonego wynalazcy), aż po Aralbad - tropikalny hotelik na wybrzeżu oceanu. Każde miejsce twórcy gry opatrzyli



słówkiem 'strange', co daje do zrozumienia, że nie będzie to gra dla ludzi o słabych nerwach.



Oczywiście interfejs użytkownika ma okazać się superprzyjazny (zaraz, zaraz, skąd ja znam te zapowiedzi?), a bazować będzie na metodzie point-and-click, bardzo popularnej w przypadku przygodówek. Ponadto środowisko, w którym przyjdzie nam grać, będą w pełnym 3D, z mnóstwem detali oraz ruchomych obiektów, takich jak latające ptaki etc.

Naszym pomocnikiem będzie robot Oscar, który co jakiś czas będzie wtrącał zabawne, albo i nie, uwagi na temat naszych poczynań. Oczywiste jest to, że sporo informacji uzyskamy od napotkanych postaci. Ale co ciekawe, do dyspozycji będziemy mieli także komórkę, umożliwiającą zadzwonienie w dowolnej chwili do znajomych (hm... telefon do przyjaciela?), celem zdobycia najnowszych informacji ze świata zewnętrznego, a te - jak zapewniają twórcy - mają mieć kolosalne znaczenie dla gry.

Prace nad grą są już bardzo zaawansowane. Od ponad 18 miesięcy zespół 3 programistów tworzy przygodówkę, która w założeniach miała stać się najgłośniejszą grą adventure w 2002 roku. Czy tak będzie, przekonamy się na początku czerwca.

Syberia

Producent: Microids

WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII!

Might and Magic IX

Najnowsza część kultowej gry role-playing już w sprzedaży w rewelacyjnej cenie 99^{90} zł!

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Heroes IV - 2 CD w pudełku DVD
- 120-stronicową instrukcję do gry Heroes IV
- Gry Heroes I i Heroes II Gold 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes I i Heroes II Gold

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier strategicznych 2002 roku już w sprzedaży w cenie 99^{90} zł!

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®

3DO

NEW WORLD COMPUTING

www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com



Qn'ik

GATUNEK: EKONOMICZNA

Industry Tycoon 2

Pod koniec tego roku na rynku pojawi się Industry Tycoon 2, kolejna część znanej i popularnej sagi. Fani strategii ekonomicznych już mogą zacierać ręce.





Wydawałoby się, że gry tak skomplikowane i złożone jak strategie ekonomiczne nie powinny cieszyć się zbyt dużą popularnością wśród graczy. Wszak społeczność ta składa się głównie z osób młodych, nastawionych raczej na niekrępującą rozrywkę, aniżeli długotrwałe planowanie strategii marketingowej. Mimo to prawda jest - jak widać po liczbie pojawiających się ostatnio strategii ekonomicznych - inna.









Industry Tycoon 2 to oficjalny następca innej wielkiej gry z tego gatunku: Industry - Giant. Zapewne większość graczy przynajmniej o niej już słyszała rozeszła się na całym świecie w nakładzie przekraczającym półtora miliona kopii! Niewiele jest gier arcade, które mogłyby pochwalić się takim wynikiem: jak widać, platformę PC ostatnio zdobywają gry poważne, a reszta pozycji przenosi się na konsole.

Akcja IT2 rozgrywa się na przełomie XIX i XX wieku, a głównym celem, stawianym przed graczem, jest stworzenie niezależnego imperium finansowego. Zadanie to do łatwych nie należy - nikt przecież nie da początkującemu przedsiębiorcy dubeltówki i nie wpuści go do labiryntu - rozwiązania przyjęte z Quake'a raczej okażą się nieprzydatne. Zamiast tego gracz będzie musiał produkować, zarządzać zasobami i handlować, wypełniając zadanie.

Ze względu na czas, w jakim rozgrywa się akcja, główną atrakcją i zarazem utrudnieniem w grze będzie transport. Nie ma co liczyć na ultraszybkie przenoszenie materiałów Boeingami - zamiast tego początkujący biznesmen będzie mógł korzystać z przeróżnych, choć niekoniecznie naziemnych środków lokomocji. Począwszy od autobusów, poprzez koleje, na wielkich statkach kończąc - wszystko po to, aby przeprowadzić pokojową ekspansję gospodarczą. Ciekaw jestem, czy gracz będzie miał możliwość transportu alkoholu do Ameryki za czasów prohibicji.

Wracając na ziemię, a kończąc snucie political fiction, muszę jeszcze napisać co nieco o oprawie. W tego typu produkcjach nie jest ona oczywiście najważniejsza, ale dobrze świadczy to o twórcach, gdy prezentuje taki poziom jak w Industry Tycoon 2. Trójwymiarowe plansze, niezwykle szczegółowe obiekty, rozwinięta opcja zoomowania, poprawna animacja pojazdów - jeśli wszystkie zapewnienia zostaną dotrzymane, gra będzie najładniejszą i najlepiej dopracowaną pod względem wizualnym produkcją w tym gatunku. Screeny oczywiście nie oddają w pełni jej wyglądu - do tego konieczny jest 17-calowy monitor i najlepiej akcelerator.

Jak wspomniałem na wstępie, do premiery IT2 pozostało jeszcze nieco czasu - do czwartego kwartału bieżącego roku. Wyda ją CD-Projekt i w całości po polsku. A że firma ta niezwykle rzadko miewa wpadki lokalizacyjne, o spolszczenie można się nie obawiać.



① **Industry Tycoon 2**

Producent: JoWooD

GATUNEK: FPS

Iron Storm

Iron Storm to shooter osadzony w realiach pierwszej wojny światowej. Jednak nie jest to odwzorowanie wojny, o której mieliśmy okazję uczyć się w szkole. Autorzy zaproponowali tu alternatywną historię. Wojna rozpoczęła się w sierpniu 1914 roku. W czasie rozgrywki jest marzec 1964, a walki... toczą się dalej.





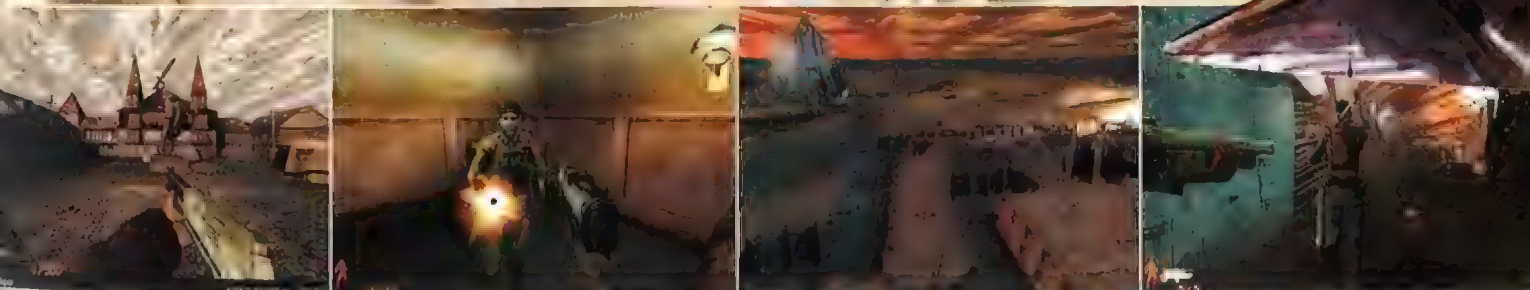
ⓘ Iron Storm
Producent: 4X Studio

Slip & Qn'ik

Sprawcą takiej sytuacji jest głowa ogromnego Imperium Rosyjsko-Mongolskiego - niejaki Baron Roman Ungarn (nazywany także Mad Baronem). To właśnie z jego powodu wojna ciągnie się przez pięćdziesiąt lat.

Grając w Iron Storm wcielimy się w żołnierza, który jest "dzieckiem wojny" - podporucznika Weasela (zwanego również Wizem). Jako dziewiętnastolatek zgłosił się do armii, gdzie szybko dosłużył się stopnia podporucznika. W 1964 roku - w momencie początku gry - został wybrany do wypełnienia misji o kryptonimie IRONSTORM, dzięki której na świecie zapanuje pokój.

Cała sprawa kręci się wokół wielkiej korporacji, która na wojnie wcale nieźle zarabia, zatem ani myśli, by pozwolić na jej zakończenie. Zadaniem gracza będzie odnalezienie konsorcjum i zniszczenie jego struktur - od samych trzewi. Jak to zwykle bywa, na szczycie znajduje się szaleniec - baron Roman Ungern Sternberg, który - poza całkiem normalną chęcią zysku - pragnie oczywiście rządzić światem, odbudowując mocarstwo Dżyngis-Chana. Dodatkowym, acz oczekiwanym, smaczkiem jest to, że jego naukowcy pracują nad bronią, jaka może całkowicie zmienić



układ sił na świecie – bombą atomową.

Jednak zanim to nastąpi, przyjdzie nam przebrnąć przez sześć różnych lokacji: front zachodni, rosyjsko-mongolski, Wolfenburg (miasto zajęte przez wroga), fabrykę (a właściwie kompleks badawczy), opancerzony pociąg i Reichstag w Berlinie (w ramce możecie przeczytać kilka informacji o każdej z sześciu części gry). W Sieci udostępniono filmik, przedstawiający misję na froncie. Przyznaję, że po jego obejrzeniu byłem pod niemałym wrażeniem. Okopy, bunkry, palący się wrak zniszczonego czołgu, ruiny budynków, wszechobecny dym i padający śnieg.

Sama misja dość mocno przypomina tę rozgrywaną na plaży Ohama w Medal of Honor: AA. Przedstawiono tu atak piechoty na bunkier, w którym znajduje się ciężki karabin maszynowy. Po wystrzeleniu flary sygnalizacyjnej oddział wyskakuje z okopów i rozpoczyna się szturm. W trakcie biegu kolejni woje padają pod gradem kul. Bardzo ciekawie ukazano także pojedynek snajperów. Najpierw zdjęty zostaje operator karabinu maszynowego w bunkrze, następnie dwóch snajperów namierza się nawzajem. Przeżyje ten, który wcześniej pociągnie za spust. Obraz ten aż bucha klimatem wojny. Kto wie, czy misja ta nie zdetronizuje pod tym względem wspomnianej już 'Omaha Beach'. Poza tym w ogóle ilością wszelkiego rodzaju urozmaiceniami rozgrywki IS nie powinien ustępować MoH-owi.

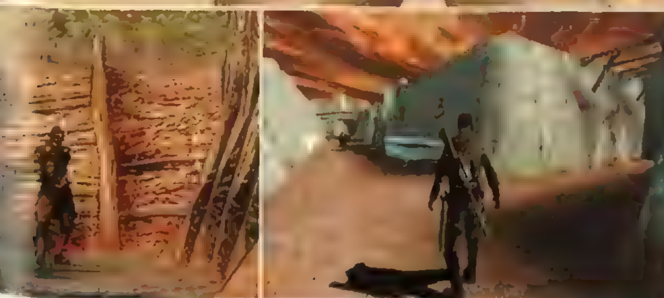
Alternatywna historia pociągnęła za sobą nieco inny rozwój technologiczny, niżli to miało miejsce w rzeczywistości. Stąd też dzielny wojak, w którego skórę wcieli się gracz, ma do dyspozycji zabawki znane głównie z pierwszej wojny światowej, co by zaprzeczało powiedzeniu, że wojna jest motorem postępu. W dalszej części gry spotkamy wszakże znane już tylko z II wojny czołgi i broń automatyczną, a nawet helikoptery - ukłon w stronę wojny w Wietnamie. Te jednostki raczej będą należały do wrogów, choć i "przyjaciół" nie zabraknie. Najlepszym i najwierniejszym będzie najczęściej używana "snajperskaja" Simonov K-s 12. Dzięki lunecie jej zasięg będzie dwa razy większy niż normalnie - w ogóle Iron Storm szykuje się na wymarzoną grę dla kamperów.

Nie należy jednak zapominać o tym, że Iron Storm z założenia nie miał być bezmyślnym shooterem. Oczywiście natrafimy na momenty, w których naszymi jedynymi przyjaciółmi będą trzymany w ręku gun i refleks. W takich chwilach na pewno przyda się każda z dostępnych w grze giwer. Jednak chlebem powszednim będą misje, w których będziemy musieli niezauważenie przeniknąć przez teren zajmowany przez przeciwnika. Co ciekawe, gra ma oferować zarówno tryb FPP, jak i TPP. Tryb pierwszoosobowy przyda się zapewne w tych gorętszych sytuacjach, a widok zza pleców może okazać się niezastąpiony, gdy przyjdzie nam ukrywać się przed wrogiem.

Oczywiście w wersji na blaszaka dostępny będzie także tryb Multiplayer. Zarówno po LAN-e, jak i przez Internet rywalizować będzie mogło do szesnastu graczy jednocześnie. Dostępne mają być tryby, takie jak Deathmach, Team Deathmach i Capture the Flag.

Przyszła pora na kilka zdań w temacie oprawy audio-wizualnej. Trzeba przyznać, że prezentuje się tu ona więcej niż przyzwoicie. Silniczek gry to PHOENIX 3D, stworzony przez ludzi z 4X Technologies. Kiedy oglądałem film, poza realistycznie wyglądającą linią frontu, w oczy rzucił mi się świetnie wykonany efekt dymu. Z kolei na screenach z gry dostrzec można dużą szczegółowość tekstur. Wszystko to zwiastuje, że gra pod względem graficznym nie będzie się miała czego wstydzić. Wystarczy wspomnieć, że - zdaniem wielu osób - engine IS jest lepszy od silniczka Q3A.

Polskim dystrybutorem Iron Stormu jest CD-Projekt. Co ciekawe, gra najprawdopodobniej pojawi się na naszym rynku w polskiej wersji językowej. Na sklepowych półkach możecie szukać tego tytułu już tegorocznej jesieni.



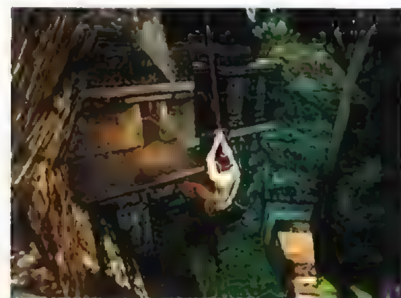
GATUNEK: AKCJA/PRZYGODA

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Znacie to: 'Ohhh, I hate sssnakes...', 'I haaatt-te water' albo 'Not again! I hate those Nazi guys!' - trzeba dodawać coś więcej?! Cały Indiana Jones. Archeolog z Barnett College o stu (a nawet więcej) osobowościach. Czy jeden zwykły redaktor mu sprosta? :)

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Producent: LucasArts + The Collective





Martini Jones

No, może nie taki znowu zwykły. Z tego, co pamiętam, przebrnąłem przez wszystkie dostępne produkcje prosto z LucasArts, opowiadające o doktorze Jonesie. Począwszy od tych najstarszych (klasa sama w sobie), czyli Fate of the Atlantis, The Last Crusade, a skończywszy na grze sprzed blisko trzech wiosen (już w pełnym 3D, miała zawojować rynek i przyćmić gwiazdę Lary Croft) - The Infernal Machine. Gra zgarnęła same pozytywne oceny, ale mimo to nie zaskarbiła sobie sympatii - nie tylko fanów Tomb Raidera, lecz również entuzjastów poprzednich części przygód legendarnego archeologa! A to oznaczało bolesny policzek, wymierzony w stronę firmy o wdzięcznej, jakże znajomej nazwie LucasArts.

8 maja 2002 roku San Rafael, Kalifornia. Konferencja prasowa zorganizowana przez szefów LucasArtsu oraz The Collective (na koncie m.in. Star Trek Deep Space Nine - The Fallen i Buffy: The Vampire Slayer). Indiana Jones and the Emperor's Tomb doczekał się oficjalnej zapowiedzi. Twórcy ujawniają przy okazji mnóstwo ciekawych faktów.

Po pierwsze i chyba najważniejsze - fabuła. Jest rok 1935. Indy wykłada na Barnett College. Pewnego dnia odwiedza go azjatycki biznesmen, niejaki Marshal K'ai, który prosi Jonesa, aby ten czym prędzej odnalazł dla chińskiego rządu Serce Smoka - czarną perłę, dającą jej posiadaczowi nadludzkie możliwości (choćby władanie umysłami). Serce Smoka pogrzebano dwa tysiące lat temu wraz z pierwszym cesarzem Chin. Aby wejść do grobowca, najpierw należy odnaleźć wszystkie trzy elementy Pieczęci

W to zagramy już wkrótce...

Smoka, rozrzucone po całym świecie (taaa, opcja standard, bez klimatyzacji). Oczywiście Indiana to nie jedyny zawodnik w wyścigu. Czoło stawią mu ulubieni naziści, sprzymierzeni z Triadą Czarnego Smoka (przywódca: Albrecht Von Beck), którzy tradycyjnie mają wielgachną chrapkę na bezcenny artefakt. Marshal przydziela awanturnikowi do pomocy piękną Mei Ying i w ten oto sposób rozpoczynamy n-tą, niebezpieczną i długą, bo 10-cio etapową wyprawę.

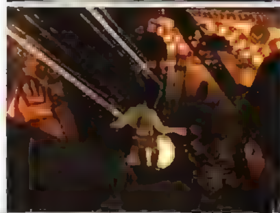
O tym, jak ciężko jest zaprojektować przyzwoitą planszę do gry TPP, wiedzą prawie wszyscy. Nawet ci amatorzy z Core Design (a e mam dzisiaj wredny humor...). LucasArts wybrało do najświeższego produktu coś zupełnie nowatorskiego, a mianowicie sekwencje akcji żywcem ściągnięte z filmów. Tzn. nie chodzi tu o użycie digitalizowanych fragmentów filmu - ale o skorzystanie z typowo filmowych patentów na dynamiczną akcję, których dotąd jakoś nie wykorzystano w grach TPP. Sami powiedzcie: czy ścigaliście się z Larą np. rikszami? (toż to kinowy klasyk!). Uczestniczyliście w kopaninie na gondolach? Nie?! Autorzy obiecują więcej podobnych niespodziewanek, umiejętnie rozmieszczonych po dostępnych lokacjach (m.in. Chiny, Istambuł, Hong Kong, Cejlon - w dużym skrócie - klimat a la "Jutro nie umiera nigdy"). Smaczku dodaje fakt, że na drodze napotkamy arcyniebezpieczne pułapki. Kamienne kule, zatrute strzałki, zapadającą się podłogę, ruchome ściany - wszystko to, co do tej pory mogliśmy jedynie podziwiać na dużym ekranie, a teraz wreszcie doświadczymy "naprawdę" (chyba że załączymy nieocenione kody:)).

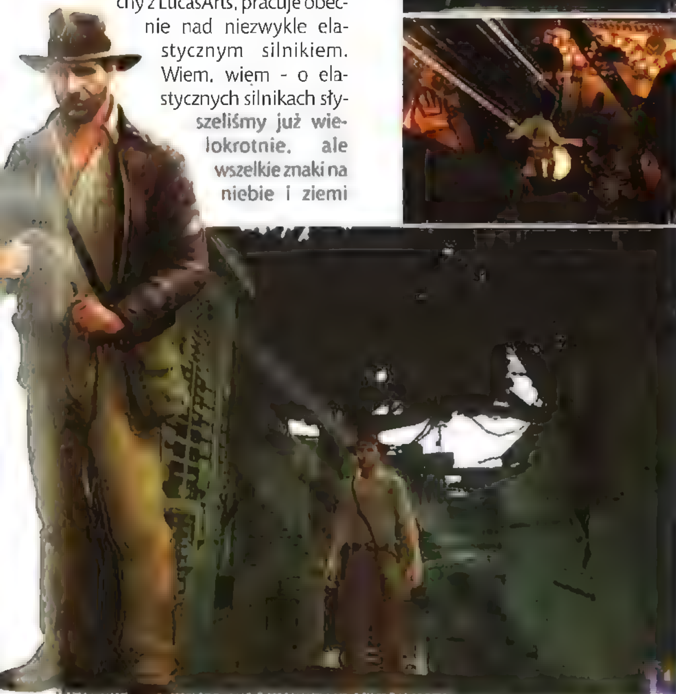
Wyżej wspomniany The Collective, zatrudniony do pomocy przez szychy z LucasArts, pracuje obecnie nad niezwykle elastycznym silnikiem. Wiem, wiem - o elastycznych silnikach słyszeliśmy już wielokrotnie, ale wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tym razem rzeczywiście otrzymamy unikatowy engine. Tak czy inaczej żaden półprodukt nie zdołałby wygenerować pościgu rikszami... Zdecydowanie najciekawiej zapowiada się element walk wręcz! Widać, autorzy zafascynowani możliwościami GTA3 zamarzyli o podobnym, czyta: identycznym rozwiązaniu. W związku z czym Indiana nie będzie szczędził pięści i nóg ani przez chwilę. Funkcja ta jest bodaj najbardziej reklamowaną ze wszystkich. Pewnie dlatego, że to absolutne novum. Przynajmniej u doktora Jonesa... The Collective zamierza urozmaicić potyczki z Niemcami oraz Triadą, pozwalając graczom na naparzanie się kawałkami krzeseł, urwanymi poręczami itp. słowem, full interakcja - zupełnie jak w Fighting Force.

Wyjątkowy silnik i piękna asystentka Indy'ego (ufff, dobrze, że zobaczymy kogoś nowego, bo Sophia stanowiła niespotykany nawet w niemieckim społeczeństwie "pasztet" - hm, a może to przez te piksele...) powinny dopełnić formalności. Premiera pod koniec roku na PC, Xbox i PS2. Bądźcie czujni - czwarta część filmu nadchodzi...









HOVERACE

GATUNEK: ARCADE





CormaC

Miłośnicy szalonych wyścigów maszynami przyszłości dawno już nie dostali gry, która podniosłaby im poziom adrenaliny we krwi, a rewelacyjne Star Wars Racer oraz Rollcage ukazały się odpowiednio trzy i dwa lata temu, o Wipeout nawet nie wspominam... Najwyższy czas, by znalazły godnego następcę. Trudno na razie powiedzieć, czy będzie nim właśnie Hoverace, ale wygląda na to, że fani futurystycznych ścigałek będą mieli w co grać.

Fabuła gry trzyma się szlaku wytartego przez tytuły, których jest bezpośrednim spadkobiercą. Spragniona ekstremalnych doznań ludzkość XXI wieku przyczyniła się do spopularyzowania pozbawionych reguł fair play wyścigów poduszkowców. I tu fabuła się kończy, a zaczyna seria wyścigów, choć może właściwsze byłoby tu słowo "pojedynków", na 40 torach-arenach.

Hoverace to pełnoprawny, profesjonalny sport ze swoim mistrzostwami i ligami, drużynami i stojącymi za wszystkim olbrzymimi pieniędzmi. Ścigamy się właśnie za pieniądze, które umożliwią nam, podobnie jak miało to miejsce w SW: Racer, zakup nowych części do naszego pojazdu.

Co do samych poduszkowców, to będzie ich w sumie 24, podzielonych po równo na 3 klasy zależne od wagi, a różniące się, rzecz jasna, takimi parametrami jak np. przyspieszenie, prędkość czy zwrotność. Na parametry te wpływ będziemy mieli kupując bądź zbierając w czasie wyścigu, wszelkiej maści power-upy. Na torze porozrzucane będą również inne przydatne urządzenia - broń. To, ile będzie można jej zainstalować naraz, zależeć będzie od pojazdu - prym będą tu wiodły ciężkie maszyny wojskowe. W sumie upgrade'ować nasz pojazd będziemy mogli całkiem przyzwoitą liczbą stu urządzeń.

Warto wspomnieć fakt, iż areny, na których toczyć się będą zmagania, nie zmuszają wcale do jazdy po sznurku, a wyjeżdżając poza przewidzianą trasę nie odbijemy się od niewidzialnej ściany uparcie spychającej nas między linie wyznaczone przez programistów. Po arenach można będzie się poruszać w sposób zupełnie dowolny, choć do ukończenia wyścigu niezbędne będzie zaliczanie punktów kontrolnych rozsianych po przewidywanej trasie przejazdu. Tory mają też być pełne ruchomych atrakcji, ubarwiających zmagania.

Dostępnych będzie kilka trybów rozgrywki, nie będziemy skazani tylko i wyłącznie na gonitwy do mety. Można będzie zagrać na przykład w swoistego berka, gdzie celem będzie dowiezienie do linii końcowej odpowiedniego przedmiotu. Zwycięzcę ustali się na podstawie punktów zdobytych przy przejmowaniu obiektu. Trzeba przyznać, że pomysł jest ciekawy.

Pod względem oprawy graficznej demo prezentuje się okazale, zresztą nie dziwi to zbytnio, bowiem engine Hoverace obsługuje wszystkie bodajże zdobycze w tej dziedzinie, z T&L, dynamicznym oświetleniem i błyszczącymi oraz lustrzanymi powierzchniami na czele. Już same screeny są niczego sobie, a w akcji gierka wygląda jeszcze lepiej.

Hoverace niewątpliwie bardzo by ucierpiała z braku trybu rozgrywki wieloosobowej. Na szczęście jej autorzy zapowiadają możliwość zabawy po sieci w maksymalnie 8 osób, w tym w trybie drużynowym. Na premierę nie będziemy musieli długo czekać, jako że dystrybutor, firma Manta, zapowiedziała ją już na lipiec i w dodatku po bardzo niskiej cenie - 19.90 zł!

PS Jeśli chodzi o liczby przytaczane w tej zapowiedzi (liczba aren, pojazdów), to miałem nie lada problem, komu zaufać - wydawcy czy polskiemu dystrybutorowi (niech firma Manta nie bierze tego do siebie :), jako że różniły się one dosyć znacznie. W końcu postanowiłem przytoczyć te wyczytane na stronie wydawcy, bo strona producenta, która mogłaby być najbardziej wiarygodna, niestety odmówiła współpracy.

Hoverace

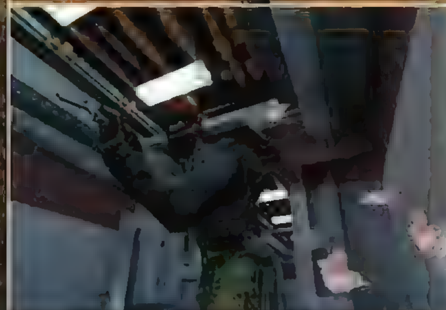
Producent: Russobit-M

W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: FPP/SIM

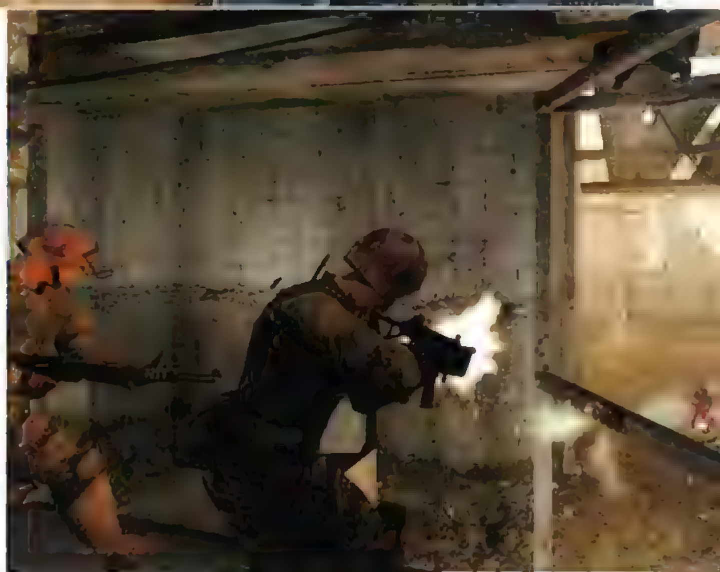
Counter-Strike: Condition Zero





Szary

Counter-Strike to ostatnimi czasy numer jeden wśród gier akcji. Wiele znanych osobistości z quake'owego świata zaprzedało duszę tej grze. Pytanie... czy było warto? Dla wszystkich, którzy jeszcze nie skusili się, by zagrać, odpowiadam TAK. Gwarantuję, że zabawa jest przednia, a emocje, jakie jej towarzyszą - olbrzymie.



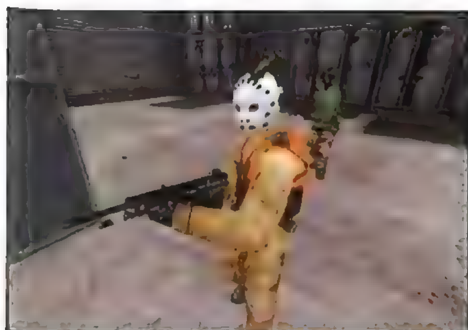
Valve i Gearbox zapowiedziały, że latem tego roku wydadzą kolejny produkt, bazujący na znanych prawie wszystkim rozwiązaniach CS. Dokładnej daty niestety nie znam, lecz gra powinna być już w końcowym stadium prac i z pewnością lada dzień trafi do sklepów. Zanim jednak to nastąpi, postaram się wam nieco ją przybliżyć.

Condition Zero, bo taki będzie nosiła tytuł, ma być dodatkiem do zwykłego CS z rozwiniętą opcją single player. W grze wcielimy się w dowódcę oddziału, specjalnie wyszkolonych żołnierzy, zebranych z elitarnych jednostek całego świata. Gracz będzie miał okazję, by spróbować własnych sił zarówno w roli terrorysty, jak i speca od walki z terroryzmem (oczywiście w singlu gramy tylko jako ten dobry). Z przeciwnikami przyjdzie nam zmierzyć się na około 20 nowych planszach, w różnych zakątkach świata. Między innymi dżungli, terenach arktycznych, pustyni czy ulicach miast.

Counter-Strike: CZ ma zmusić gracza do szybkiego i strategicznego myślenia. Wśród zadań, które będziemy musieli wykonać, na pewno spotkamy się z rozkazem uwolnienia zakładników, eskortowania do wyznaczonych i bezpiecznych stref, rozbrojenia bomb czy utrzymania pozycji atakowanych przez wroga.

Condition Zero korzystać będzie ze starego engine'u CS, poddanego wszelako pewnym modyfikacjom (przykładowy model ze zwykłego Counter-Strike'a ma jakieś 450 polygonów, model z Condition Zero będzie ich miał ok. 75 procent więcej). Poprawiono animację postaci, co nada grze pewnej elegancji, jakiej czasami brakowało w CS.

Inną rzeczą, która na pewno mile nas zaskoczy, będzie inteligencja naszych botów. Potrafią uważnie słuchać rozkazów i wykonują je bez najmniejszych problemów. Nie do końca jeszcze wiadomo, czy będziemy mieli całkowity wpływ na własny oddział, czy też przez komendy sugerowali dane zachowanie. Ponadto nasza załoga nie będzie pchała się bezmyślnie w środek walki, lecz w obliczu zagrożenia zacznie wycofywać się do bezpiecznych pozycji.





Autorzy podkreślają, że ani nasza drużyna, ani przeciwnicy nie będą zwykłymi botami z zestawem punktów, po których mają poruszać się. Dlatego też gracze, którzy nie są podłączeni do Sieci, po raz pierwszy poczują się jak na prawdziwym counter-strike'owym serwerze. Lecz nie tylko to będzie przypominało rozgrywkę multiplayer. Ciekawostką jest, że producent nie daje możliwości zapisu stanu gry podczas wykonywania misji. Z pewnością minimalnie podwyższy to poprzeczkę, lecz takie było zamierzenie twórców: stworzyć klimat jak najbliższy grze sieciowej.



ⓘ Counter-Strike: Condition Zero

Producent: Gearbox Software

Może odrobinę taktyki?

GATUNEK: ACTION/ADVENTURE

TRON 2.0

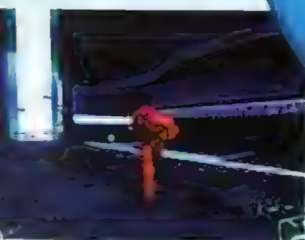
Ugly Joe

Każdy, kto zwykł nazywać samego siebie miłośnikiem science fiction, na dźwięk słowa "TRON" z pewnością wpada w błogostan. Bo to przecież klasyczny dla konwencji gatunku film. Traktuje o programiście, którego przeniesiono do wnętrza komputera, gdzie - wspomagany napisanym przez siebie programem, zwanym właśnie TRON, stoczył pojedynek z AI, której marzyła się władza nad światem.



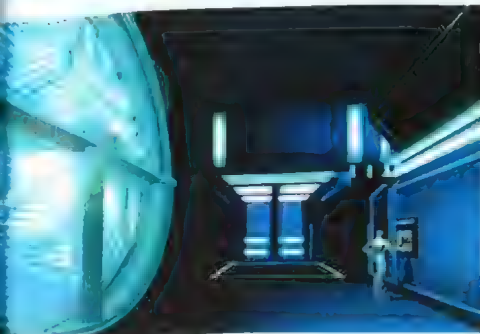
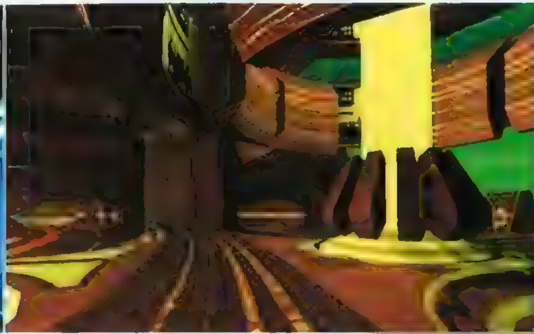
Co prawda, film powstał na początku lat 80, co widać w przypadku efektów specjalnych (te najlepsze zrobiono tradycyjnym metodami, bezczelnie łżąc, że wykonano je z pomocą komputerów; zaś prawdziwa komputerowa grafika to zaledwie gołe, niepoteksturowane nawet wektory) - ale sporo scen, jak na przykład wyścigi świetlnych motocykli, do dziś budzą uznanie.

Po co właściwie ja to mówię? Oczywiście nie bez powodu. Ponad dwie dekady od daty premiery obrazu, ponownie wrócimy w wykreowany przez twórców wirtualny świat, w którym spersonifikowane aplikacje komputerowe walczą ze sobą na śmierć i życie.



Czym będzie TRON? Ogólnie grą z gatunku action/adventure w konwencji FPP (czasem jednak będziemy grali w TPP - np. w scenach wyścigów). Czyli - będziemy rezać wrogów, ale myślenie okaże się również nader wskazane, bo samą brutalnością daleko nie zajdziemy. Akcja rozpoczyna się w 20 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie. Wcielamy się w Jeta Bradleya - syna filmowego bohatera. Ten zaginął bez śladu - a właściwie NIEMAL bez śladu, gdyż




pewne poszlaki wskazują, że maczała w tym wirtualne paluchy jakaś wredna Sztuczna Inteligencja. Jet - chcąc, nie chcąc - wyrusza w poszukiwaniu ojca w chaotyczny cyfrowy świat, w którym czyha na niego wiele znanych już (widzom) i więcej zupełnie nieznanych niebezpieczeństw. Celu wędrówki nie zdradzę - dodam tylko, że prócz odnalezienia ojca, będziemy musieli poszukiwać czegoś w rodzaju Cybernetycznego Graala (tu zwanego Game Grid) - przy czym nie jest to przedmiot, a lokacja o pewnych niezwykłych właściwościach. Nie muszę dodawać, że zostaniemy uzbrojeni w najnowsze wytwory myśli cybertechnicznej, a wrogie programy będziemy również szatkowali za pomocą klasycznego hackingu. (Naturalnie gra będzie dostępna w trybach single i multi - ciekawszy ma być ten drugi).

Strona wizualna gry... tę chyba widać, prawda? Fani TRONU poczują się jak w domu - autorzy gry starali się, by nie zagubić specyficznego filmowego klimatu oraz sposobu prezentacji świata. Moim zdaniem, udało się to perfekcyjnie. (To zresztą zaleta nie tylko scenografii, ale i engine'u - w grze wykorzystano najnowszą wersję słynnego LithTecha; dla dociekliwych: zwie się Triton System.) Cóż, gdy ma się w ekipie takich kolesi jak słynny Syd Meat... Co, nie znacie Syda? A właśnie, że znacie - jeśli nie z nazwiska, to z efektów jego pracy! Ten koleś robił scenografię do Aliens, BladeRunnera i... TRONU. :)

Syd wykorzystał w tym przypadku pierwotną scenografię, którą jednak znacząco zmodyfikował i wzbogacił (np. całkowitemu redesignow' poddano - wspomniane przeze mnie - słynne light cycle). Możecie zatem oczekiwać nowych lokacji - niektóre noszą fascynujące nazwy: Database Firewall, Internet City Hub, Anient Mainframe. Ale to jeszcze nic - popatrzcie, z kim (między innymi) nadarzy się okazja do spotkania - jeśli o mnie chodzi, marzyłem zawsze, by pogadać z gościem, który nazywa się ICP Kernel. :) Jak dla mnie - rewelacja.

Premierę gry przewidziano na wiosnę 2003. Uważam, że warto poczekać, a wam radzę zapamiętać ten tytuł.

CDA

ⓘ TRON 2.0

■ Producent: **Disney Interactive**

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Need For Speed: Hot Pursuit II









Campari

Z tym, że z zupełnie nowymi samochodami, np. ferrari 60 spider, lamborghini murcielago, porsche carrera GT, mercedes CLK-GTR, lotus elise, lamborghini diablo, mercedes CL55 czy porsche 911. Inne modele poznamy tuż przed premierą, bowiem "Elektronicy" trzymają resztę w tajemnicy. Wiadomo, że całego ustrojstwa ma być ponad dwadzieścia sztuk. Do tego dochodzi możliwość wymiany części na efektywniejsze oraz efektowniejsze (niektórym do pełni szczęścia wystarcza pracujący na pełny regulator zestaw głośnikowy w maluchu i byczy napis PIONEER na tylnej szybie...). Oprócz "zwykłego" pościgu uświadczymy również: quick race (na rozgrzewkę), single challenge (aby pokazać kumplowi, gdzie zimują raki), championship (dla kierowców systematycznych i zaprawionych w bojach) i top cop (ten wygrywa, kto załatwi największą liczbę piratów). Standard, standard i standard. Przydałoby się dodać jakiś świeży element, który stanowiłby wyróżnik HP2. Ale spójrzmy na drugą stronę medalu. Electronic Arts pewnie trzyma w zanadrzu kilka sztuczek i na razie opatrzyło swój najnowszy tytuł zasłoną dymną - zupełnie jak trener polskiej reprezentacji przed Mundialem w Korei i Japonii... (Żeby tylko im tak samo nie wyszło jak Engelow'...)

Areny zmagań

Czas na omówienie tras (ale mi się zrymowało - rymy składam jak Mickiewicz Adam). :P Tym razem zawitamy w lasie, na plaży, bezdrożach rodem z Ameryki, do kompleksu wodospadów itd. Generalnie - pojeździmy po słabo zurbanizowanych terenach. Raczej za pomnijcie o dzielnicach przemysłowych czy chociażby autostradach. Zdjęcia tras znajdziecie na obrzeżach tekstu, a jeśli jakimś cudem DTP-majster zapomniał je wrzucić, wystarczy napisać, że czekają nas klasyczne lokacje bez większych rewolucji. Podobnie jak w przypadku samochodów, w grze znajdziemy blisko 20 lokacji - rzecz jasna, każda z co najmniej jednym ukrytym skrótem do opanowania. Skróty, gdzie nadrabiamy nawet największe straty czasowe, to zresztą wizytówka serii.



Pokaz umiejętności czy zwykłe lenistwo?

Tradycyjnie - Electronic Arts skorzysta z własnego silnika graficznego, zaprojektowanego specjalnie dla potrzeb niepowtarzalnych efektów z NFS VI (hm, w sumie nie wiadomo, jak nazywać Hot Pursuit 2, bo zdaje się, że skrót NFS VI zarezerwowano dla Motor City Online, czyli NFS przeznaczonego wyłącznie do rozgrywek sieciowych). Nie dziwota wszak wersja PC nie powinna odbiegać znacznie od tej na PS2... Na pewno wszystkie modele pojazdów zostaną przedstawione pieczołowicie i z najdrobniejszymi szczegółami. O system uszkodzeń oraz wszelkie efekty także nie należy się martwić, bo "piątką" EA po raz wtóry potwierdziła klasę. Natomiast realizm HP2 zapewnią (?) cienie, "prawdziwe" odbicia oraz dokładnie animowany kierowca. Zapewne na gorszym sprzęcie i tak trzeba będzie wyłączyć gros detali - i nic' z podziwiania graficznych nowinek, ale posiadacze mocniejszych maszyn docenią trud (ewentualnie lenistwo związane z wykorzystaniem wymagającego kodu) "Elektroników".

Wracamy do garażu

Żeby było weselej, Hot Pursuit 2 zawita na polski rynek bardzo niedługo - wersja na PS2 jest już prawie gotowa, a przekonwertowanie tejże na PC nie powinno zabrać więcej niż kilka miesięcy. Zatem szykuje się kolejna jesień z "Potrzebą szybkości" i ponownie - poprawianie ocen z początku roku szkolnego. :) Jakby powiedział Książę: 'Piece of cake'.









Need For Speed: Hot Pursuit II

Producent: Electronic Arts

DOOM III

Moda na nowe wersje kultowych gier trwa nadal. Problem w tym, że nie są one tak "magiczne" (patrz: RtCW) jak ich pierwowzory sprzed paru lat. Przyczyny tego zjawiska można by mnożyć długo. Począwszy od znudzenia tematyką, a na znudzeniu grami jako takimi skończywszy (kłania się "święta przestrzeń" M. Eliade, tj. potrzeba wydzielenia w życiu mile wspominanych chwil, najczęściej związanych z dzieciństwem i - u graczy - ze starymi tytułami, które po paru latach wydają się nie do pobicia).



GATUNEK: FPS

Campari

Właśnie. To przez ww. potrzeby ludzie nastawiają się na nowe odsłony starych tytułów. Mają nadzieję, że dzięki nim choć na chwilę powrócą do krainy dzieciństwa, tak beztroskiego i szczęśliwego - oczywiście w porównaniu z dorosłym życiem. Jednak na razie sztuka ta nie udała się nikomu. Escape From Monkey Island, Indiana Jones and the Infernal Machine, Gabriel Knight 3, Return to Castle Wolfenstein nie zawiodły - dostarczyły porządnej rozrywki, ale trudno mówić w ich przypadku o jakiejś wielkiej satysfakcji graczy. Więc może Doom III? Może ten stary poczciwy "Dum" przywoła czasy, kiedy z trudnością sięgaliśmy do blatu biurka? :)

Nie mam zamiaru pisać o poprzednich dwóch grach z serii, bo i tak większość czytelników doskonale je zna. W zamian proponuję prześledzenie ewolucji "trójeczki", która obecnie znajduje się w zaawansowanej fazie produkcji. Otóż, pierwsze infosy o następnym D pojawiły się w Internecie półtora roku temu,



Doom 3
Producent: id Software

lecz - co oczywiste - nikt nie potraktował tego poważnie (w końcu nie takie rzeczy czytaliśmy w Necie:-)). Dopiero po opublikowaniu przez id kilku obrazków (chyba wszyscy znają całą galerię na pamięć) i kilkuminutowego filmiku promocyjnego, zachwalającego możliwości GeForce 3, wszystko stało się jasne. Nowy Doom nadchodzi! Sporo osób zaczęło zastanawiać się nad tytułem, ale spekulacje ucichły równie szybko, jak rozgorzały. Póki co nazwa Dooma III brzmi... Doom III,







a jednak wielce prawdopodobne, że id zaskoczy przed premierą jakimś efekciarskim tytułem.

Marketing, panie, marketing!

Aby porządnie przygotować się do nowego projektu, programiści zrobili półroczną przerwę zaraz po wydaniu Quake III: Arena i wykorzystali ten czas na wynalezienie zupełnie nowatorskich rozwiązań, które mogliby zastosować w DIII. Tak naprawdę wymyślili jedną rzecz, ale decydującą o całej rozgrywce. Mianowicie chodzi o cienie oraz efekty świetlne. Rzućcie okiem na screeny. Bez dwóch zdań - oszałamiają atmosferą. Ciemne, ciemne i puste pomieszczenia budzą lęk. Takie lokacje znaliśmy do tej pory z horrorów w stylu "Blair Witch Project", a nie ze strzelanek. Widać, że Doom ewoluował i nie przypomina pierwowzorów. Mam tu na myśli przede wszystkim charakter gry.

Jak zapewne pamiętacie, pierwsze "Dumy" cechowały się otwartymi przestrzeniami, co najwyżej urozmaicone bajorkami z lawą utrudniającą nieustanną rzeź potworów. Najnowsza część bardziej ma przypominać Aliens vs. Predator. Sam John Carmack, również pracujący nad DIII, potwierdził przypuszczenia fanów: "będzie straszniej!".

Kojarzycie jeszcze przeciwników z pierwszej i drugiej części gry? Jeśli nie, to... dobrze, ponieważ w "trójeczce" nie uświadczymy zbyt wielu nowych. Naturalnie wszystkie potworki zostaną elegancko zrobione w 3D, zatem bądź co bądź przyjdzie nam zmierzyć się z nieco innymi postaciami, lecz to nie to samo, co wymyślone od podstaw monstra. Podejrzewam, że id, wykorzystując kilku starych przeciwników, chciało oddać hołd "wyjadaczom". Jaki będzie efekt tego zagrania - zobaczymy.

Tymczasem przygotowałem dla was degustację dramatycznych scen, jakich przewinie się przez Doom III wiele. Znajdujemy się w laboratorium wyłożonym białymi kafelkami. Na drugim końcu pokoju stoi wielki różowy stwór (demon), który puchnie coraz bardziej z sekundy na sekundę. W końcu podchodzi do stołu i efektownie wybucha. Krew wraz z wnętrznościami rozpryskują się po całym laboratorium, uderzając o ściany. A teraz wyobraźcie to sobie w zwolnionym tempie, przy akompaniamencie porywającej muzyki i realistycznie poruszającym się stworze. Czegoś takiego jeszcze nie było. Napięcie kumulujące się podczas oglądania tej sceny jest przeolbrzymie. Nawet Medal of Honor (pamiętna sekwencja na plaży) wymięka... I jeszcze jedna rzecz a propos przeciwników. Zapomnijcie o motywie "bohater kontra reszta świata" - czytaj: >10 potworów w jednym pomieszczeniu. Tutaj liczą się jakość oraz klimat - a nie liczba wystrzelonych nabojów.

Napisałem już kilka słów o efektach świetlnych i cieniach. Czas na trochę technicznych informacji nt. grafiki. Oczywiście za wygląd DIII odpowiada John Carmack, co w zasadzie przesądza o sprawie. Możemy spodziewać się czegoś naprawdę rewolucyjnego! "Grafika Doom III stanowi krok naprzód w stosunku do Quake]|[: Arena i wszystkich jego klonów. Sercem silnika można by nazwać efekty światłocienia, wpływające praktycznie na wszystko, także na architekturę, przepięknie opracowane powierzchnie pokryte niezgorszymi teksturami i piksele, a raczej ich brak" - twierdzi Carmack. Doszły mnie słuchy, że engine zostanie napisany specjalnie pod najnowsze karty grafiki i zadziała wzorcowo z ATI Radeon lub - z tak bardzo umiłowanym przez zespół id Software - GeForce 4. Barrrrdzo śmieszne...

Dla tych, którzy zacierają ręce na nowe wydanie Quake'a, mam złą wiadomość. Id przygotowało dla nas szereg utrudnień, w tym m.in. wolne poruszanie się. Tzn. że nie będziemy wlec się jak muchy w smole, ale lepiej zapomnieć o rocket jumpach i innych tego typu sztuczkach. Jak widać, Carmack zrobił wszystko, byle tylko Doom nie był kolejną bezmyślną rzezią, zostawiając tę działkę panom z Cro Team. Słuszna decyzja, ale z drugiej strony - jakoś nie wyobrażam sobie dobrego połączenia Aliens vs. Predator z Medal of Honor...

A tak poza tym przeniesienie tempa chodzenia z Q do D skończyłoby się jednym wielkim bałaganem, a to ze względu na niesłychany fotorealizm, jakim cechuje się ta gra - ruchy wyglądałyby nienaturalnie i komicznie. Konkrety? Ależ proszę! Ci, co wyciągali w "Klejku 3" 100 fps na sekundę, powinni przywyknąć do ciut mniejszych liczb. ;) Trzy razy mniejszych...

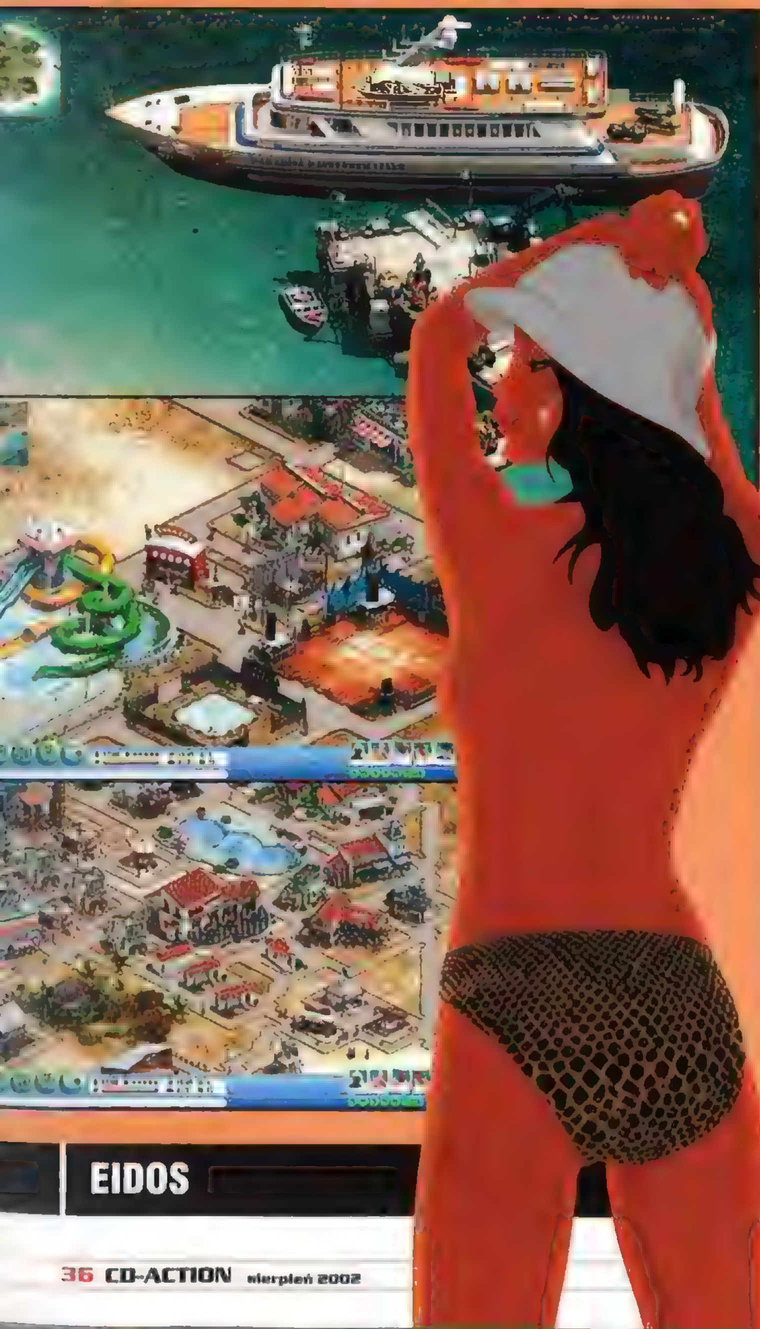
Wszystkie "pify i pafy" nabiorą zupełnie nowego wymiaru wraz z wymianą staruśkiego silnika dźwięku na świeższy, współpracujący z najnowszymi aplikacjami. Jeśli idzie o soundtrack, znów będziemy mieli okazję posłuchać Nine Inch Nails, która to grupa jest bliska podpisania kontraktu z Karmą. Ponoć obie strony dogadały się całkiem niedawno, a id oficjalnie zaczęło mówić o ponownym (NIN skomponowało muzykę do pierwszej części Quake'a) zatrudnieniu kapeli w czasie QuakeConu.

Jak napisał GameSpot: "To niewiarygodnie podniecające mieć taką grę jak Doom III na horyzoncie..."). Zgadza się, z tym że czekamy na nią bez przesadnych reakcji i typowo amerykańskiego podniecenia. Może lepiej podejść do tego z rosyjskim nastawieniem - pożyjemy, zobaczymy...





Słońce, piasek i... seks - tak można podsumować tę typowo wakacyjną grę. Jest to coś pomiędzy Tropico i The Sims. Oto jesteśmy na hiszpańskiej Ibizie, gdzie masy turystów marzą tylko o tym, by zażywać kąpieli słonecznych, kąpieli wodnych, kosztować drinków, uprawiać hazard i czerpać garściami z innych typowych w tym czasie rozrywek, naturalnie w luksusowych hotelach i okolicach. (Wliczamy tu także sztormy, zanieczyszczenia wody, porażenia słoneczne, komary i zatrucia pokarmowe.) A ty musisz im to umożliwić. Czyli - budujesz, zarządzasz i doisz turystów z kasy na wszelkie sposoby (naturalnie uwzględniając ich zachcianki). Warto zwrócić uwagę na finezyjność i szczegółowość izometrycznej grafiki (300 MB animacji...). I to wszystko chodzi na P200 MMX! Serio!!! Oprócz tego gra jest - czego na screenach nie widać - mocno nasączona złośliwym poczuciem humoru autorów. Pamiętacie taki serial "Hotel Zacisze"? Jeśli tak, to już wiecie, na czym to będzie polegać...

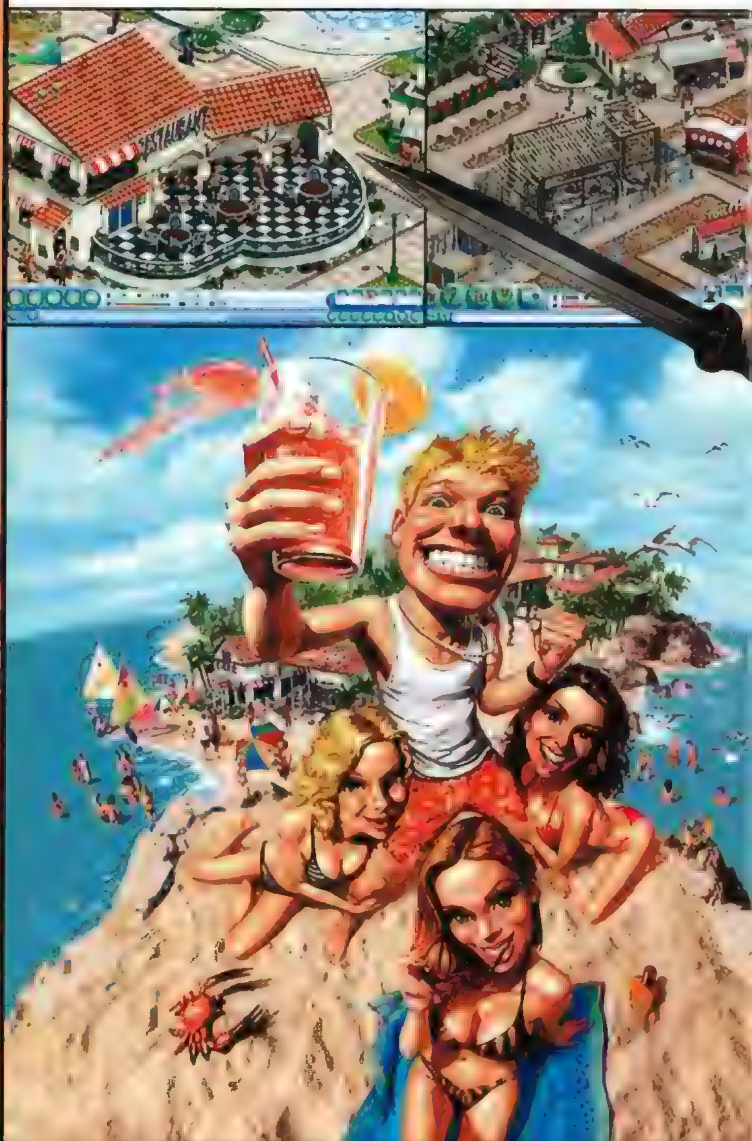


EIDOS



Gra wydaje się dość podobna do omawianej powyżej Beach Life. Czyli: mieszanka symulacji życia i RTS. Znajdujemy się na tropikalnej wyspie - i zaczynamy budować luksusowy kurort: hotele, restauracje, nocne kluby, siłownie itd (Około 50 struktur.) W grze dostępnych będzie 12 wysp, położonych w różnych warunkach klimatycznych, a każda z nich to osobna misja, rozgrywana na odmiennych zasadach. Ściślej: w kampanii MUSIMY zaliczyć każdą misję-wyspę wedle wytycznych założeń. Zaś w drugim trybie, Freeform Mode, na każdej zaliczonej w kampanii wyspie możemy robić, co dusza zapragnie.

Nacisk położono tu jednak nie tyle na symulację zarządzania hotelami (choć i tego nie braknie) itd., co na zapewnianie turystom godziwych rozrywek, stojących na wysokim poziomie etyczno-artystycznym. Czyli: konkursy mokrego podkoszulka, dyskoteki, rozgrywki siatkówki plażowej, sprzedaż kiczowatych pamiątek i imprezy, imprezy, imprezy! Nagrodą będzie ponad 400 MB animacji ukazujących, jak wspaniale bawią się (przy czym określenie "zabawa" jest tu NAPRAWDĘ pojemne - niektóre jej odmiany są bardzo niewskazane dla nieletniej dziatwy :)). Premiera - lato 2002.



EIDOS

Zapamiętaj te tytuły!

PRAETORIANS

Hm, tę grę anonsowaliśmy już w zeszłym roku (także w ramach przeglądu gier z E3). Ale - jak widać - premiera "[illegible]" obsunęła się - aktualnie zapowiadana jest na sierpień tego roku. Miejmy nadzieję, że tym razem uda się. A sama gra... wyobraźcie sobie Shogun: Total Wars albo Warrior Kings umieszczone w czasach rzymskich i do tego znacznie rozbudowane pod każdym względem - ponadto robione przez twórców Commandosów (bo tak jest w istocie, nad tą grą męczą się ludzie z Pyro Studios). Co zyskamy? Grę strategiczną w 3D, choć rozgrywaną w czasie rzeczywistym, znacząco wyrastającą stopniem komplikacji ponad tradycyjne RTS-y. Grę, w której po ekranie przesuwają się setki i tysiące rzymskich (i nie tylko) żołnierzy. Kontrolujemy tu bowiem trzy różne cywilizacje: Rzymian (możliwość wykorzystywania maszyn oblężniczych), Egipcjan i Galów. Gra składać się będzie z 20 ogromnych misji w trybie single - do tego rozbudowany multiplay. Niektóre sekwencje z gry (nie z intra, z gry!) wyglądają wręcz jak fragmenty historycznego filmu. A dodawszy, że o zwycięstwach decydować będzie głównie taktyka, a nie liczebność... No, co tu mówić więcej? Trzeba się tylko modlić, by premiera znów nie obsunęła się.



EIDOS

REPUBLIC THE REVOLUTION



Tę grę też spisaliśmy już na straty - bo anonsowana jest chyba od dwóch lat, a w CDA obszernie pisaliśmy o niej nie mniej niż dwa razy. Swoją drogą - jest tego warta. Bo to jest, proszę o przytrzymanie się biurka czy krzeseł - symulacja... państwa. A dokładniej to jednej z postradzieckich republik (zwanej Novistrana), która uzyskała niepodległość. A gracz jest jednym z liderów niewielkiej partii, która ma wielką chętkę na dorwanie się do władzy. Tyle że to bardzo mało znacząca partia, a my zajmujemy w niej pozycję wartą tyle, co nic. A tu trzeba szybko przekształcić ugrupowanie w potężną siłę i stanąć na jej czele...

Do wyboru kariery: polityka, biznesmena, wojskowego, kryminalisty i duchownego.

Wszelkie chwyty dozwolone! Pranie mózgów, szantaż, przekupstwo, powiązania z mafią, puste obietnice bez pokrycia. Hm... to wszystko brzmi niestety bardzo, bardzo znajomo!

Nowatorstwo gry polega m.in. na tym, że KAŻDA napotkana w grze postać obdarzona jest własną osobowością. No, rekrutując specjalistów do sztabu wyborczego, będziesz musiał do każdego z nich podejść indywidualnie - to, co przekona jednego, może zniechęcić innego.

Do tego w grze zastosowano najnowsze i najbardziej skomplikowane techniki graficzne (odpowiada za to engine Totality), dzięki czemu można renderować sceny w czasie rzeczywistym, z praktycznie nieograniczoną (tzn. zależną tylko od mocy naszego kompa) ilością polygonów. Teren akcji obejmuje do 2000 km kwadratowych - i wierzcie albo i nie, możecie oglądać każdy kamyczek na drodze w dowolnie wybranym rejonie pola gry - i nie będzie takiego drugiego w żadnym innym miejscu. Do tego dołóżcie wszelkie najbardziej wyrafinowane efekty świetlne itp. Premiera - jesień tego roku. Oby.

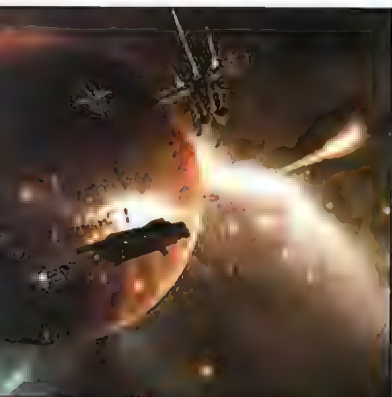


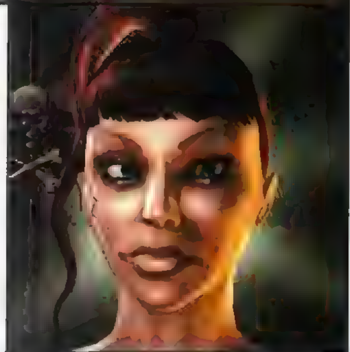
EIDOS

Eve Online



Gra to MMOG, czyli Massive Multiplayer Online Game. I faktycznie jest 'massive', bo umożliwia grę do 100 000 graczy naraz. Sama w sobie jest czymś pośrednim pomiędzy klasyczną kosmiczną przygodówko-handlówką w rodzaju Elite i grą akcji w klimatach Wing Commandera. Akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości, na odległej ziemskiej kolonii, która straciła kontakt z macierzystą planetą. W efekcie powstaje pięć rywalizujących z sobą frakcji (tzn. pięć głównych, bo jest jeszcze sporo drobnicy). Nietrudno domyślić się, że dochodzi między nimi do rozmaitych tarć i zawirowań. A takie zdarzenia to woda na młyn dla odważnych oraz zdecydowanych ludzi, marzących o zdobyciu majątku. A czy dojdziesz do niego handlem, czy wojaczką, uczciwie lub nie - to już twoja sprawa. Dodajmy od razu, że akcja nie rozgrywa się tylko na jednej planecie - do dyspozycji będzie ok. 5000 systemów słonecznych!







Simon & Schuster

Farscape



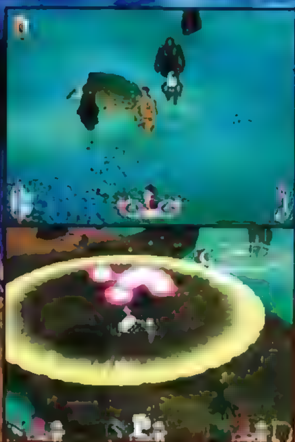
Jesteś amerykańskim astronautą, który przypadkiem trafił tam, gdzie dotąd nie było żadnego człowieka - zatem nie wiesz, jak wrócić do domu. :) Do tego za towarzyszy masz kilku zbiegłych więźniów (bynajmniej nie ludzi!) i żyjący (!) statek o wdzięcznym imieniu Moya.

A na karku Strażników Pokoju - czyli fanatycznych i wojowniczych Obcych. W momencie gdy zaczyna się gra, Strażnicy atakują Moyę, a Crichton (wraz z seksowną alienką o imieniu Chiana) ewakuuje się pospiesznie na pustynną planetę. Wszelako marzy mu się odbicie statku i pogonienie Strażników. W samej grze z gatunku team-action, rozgrywanej w rzucie izometrycznym kontrolujesz nie tylko Crichtona, ale i dwie inne postacie. Pamiętaj tylko, że ci, którymi akurat nie zajmujesz się, będą zachowywać się tak, jak rozbudowana AI wskazuje im. Ogólnie ma to być coś w rodzaju klasycznego X-Comu, jednak nieco mniej skomplikowanego. Czemu nie... Premiera jeszcze latem tego roku. Gra bazuje na popularnym (w USA) serialu s.f.









Simon & Schuster

Soldiers of Anarchy



Pod tym obiecującym tytułem kryje się miks RTS-a z symulacją grupy żołnierzy na polu bitwy. Akcja rozgrywki osadzona jest w niedalekiej przyszłości (rok 2013). Wszystko w grafice 3D. Do przejścia 23 misje w nielinearnej kampanii. Tamże tryb multiplayer dla 8 graczy (wiele trybów rozgrywki). Do gry dołączony będzie edytor. W czasie jej trwania mamy do wyboru ponad 20 typów oddziałów oraz pojazdów, a na przebieg akcji wpływać będą warunki pogodowe i pory doby. Jednym z atutów gry ma być ogromna interakcja z otoczeniem - ponoć nie ma tam niczego, czego nie można by albo wykorzystać, albo zniszczyć. :) Premiera w październiku tego roku.









Simon & Schuster



Zapewne pamiętacie jeszcze całkiem sympatyczny RTS - Real War? Jeśli tak, to cieszcie się: na wrzesień zapowiadany jest jego sequel. Przypomnę, że gra opowiada o starciu armii USA z armią terrorystów. Co prawda, w pierwszej części zostali oni zniszczeni - ale jak widać, nie do końca. Gra oferuje 14 nowych misji single i 20 map w trybie skirmish + nowe rozgrywki w trybie multiplayer (autorzy zapowiadają zresztą dramatyczne zmiany w tym trybie, acz nie podają żadnych innych konkretów może poza tym, że dwóch graczy będzie mogło kontrolować siły tej samej strony - np. jeden odpowiada za lotnictwo, inny za siły naziemne). Poza tym oprawiono AI, dzięki czemu będzie można wydawać jednostkom bardzo skomplikowane sekwencje rozkazów (i to nawet PRZED ich przybyciem na pole bitwy).





Simon & Schuster

Warbirds III: Fighter Pilot Academy

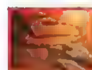


To kolejna gra online - ale jak nie masz dostępu do Netu, nie pękaj i czytaj dalej, bo jest tu coś i dla ciebie. Jak zapewne większość z was już wie - to symulator samolotów. Tu: myśliwców z II wojny światowej. Akcja rozgrywa się w czasie Bitwy o Anglię, zaś fani Zer i Thunderboltów mogą polatać nad Pearl Harbor. Do tego Malta i Tunezja. Przy czym symulacja nie ogranicza się tylko do samolotów! Gracze mogą kontrolować także statki, czołgi itp. - mimo to z 60 możliwych pojazdów większość to samoloty (42 typ myśliwców i 10 bombowców). Autorzy chwalą się, że do modelowania terenów, nad którymi toczą się walki, użyto zdjęć satelitarnych. Jest też coś dla tych, którzy nie mają dostępu do Sieci. Tytułowy Fighter Pilot Academy to offline'owy program do... treningu (naturalnie z udziałem wrogich samolotów kierowanych przez AI). Premiera pod koniec lata tego roku.



Simon & Schuster

Delta Force Land Warrior: Black Hawk Down



Myślę, że tytuł wyjaśnia wszystko: Delta Force to skomplikowana symulacja oddziału specjalnego, a podtytuł - identyczny jak tytuł filmu Ridleya Scotta - sugeruje, gdzie będą rozgrywały się wydarzenia. Tak jest, Somalia, 1993 rok, operacja "Ocalić Nadzieję", czyli walka z lokalnymi kacykami. Autorzy obiecują dużo lepszą grafikę (nowy engine) i jeszcze większy realizm. Tym samym gra jest raczej dla wybitnych maniaków takich symulacji, jak mniemam. Premiera pod koniec roku (i co ciekawsze, wersja PC będzie wcześniej niż PSX2 i Xbox - no, choć raz...).





Novalogic

Delta Force Land Warrior: Task Force Dagger



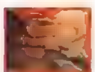
Tym razem mamy do czynienia z samodzielnym packiem do kultowej (dla wielu) gry. Tzn. pack można uruchomić samodzielnie bez potrzeby korzystania z gry-matki. W ramach operacji Enduring Freedom kontrolujemy od 1 do 10 żołnierzy sił specjalnych (nie jakiegoś konkretnego oddziału, ale najlepszych żołnierzy z Seal Team, SAS, Rangers itp.), którzy muszą zaliczyć 25 misji w upalnym Afganistanie. Tak jest: Mazar-i-Sharif, Tora Bora... Atakujemy lotniska, konwoje, punkty dowodzenia... kto wie, może uda się wam przyskrzynić samego Osamę? Do wyboru 30 rodzajów broni, w tym możliwość korzystania z bezzałogowych pojazdów zwiadowczych. Premiera: początek jesieni tego roku.





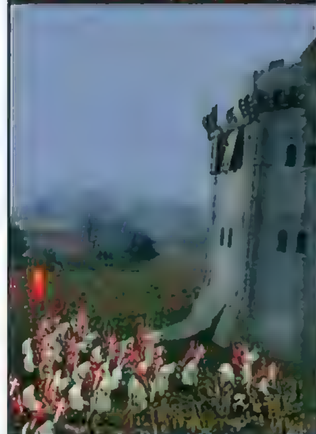
Novalogic

Medieval: Total War



Fani Shogun: Total War - baczność! Zapowiadana jest kolejna część tego cyklu... choć aż właściwie należy powiedzieć: nowa gra, tyle tylko, że bazująca na tym samym engine'ie i zasadach. Akcję bowiem przeniesiono do Europy do czasów... średniowiecza. Zatem będziemy - we wspaniałym 3D - prowadzić rzesze zakutych łbów (rycerskich), budować i oblegać zamki itd. Do tego naturalnie handel, dyplomacja, zarządzanie strukturami. Do wyboru będzie 12 ówczesnych światowych potęg.







Activision

Star Trek Elite Force II





Po triumfalnym powrocie Voyagera :) ludziska z Hazard Team nie zasypiają gruszek w popiele i przygotowują kajutę na U.S.S. Enterprise NCC 1701-E. Szykują też kolejną odsłonę tego doskonałego FPP, osadzonego w realiach "Star Treka". Czeka was odkrycie co najmniej dwóch nowych ras... i pewnej zaginionej cywilizacji na dodatek. Naturalnie będą też "starzy znajomi" - Romulanie, Borgowie itd. Ponownie wcielimy się też w imć Moro.

Activision

Star Trek Starfleet Command III



I jeszcze jedna gra startrekowa, tym razem - jak to ładnie ujęli twórcy 'a starship tactical simulator'. Co zresztą dla fanów chyba zaskoczeniem nie jest :). Zaskoczeniem może być za to fakt, że po raz pierwszy gra z tego cyklu osadzona jest w czasie i realiach The Next Generation. Osią akcji są wydarzenia dziejące się na nowej federacyjno-klingońskiej bazie kosmicznej. Wydarzenia te zostały wywołane przez Romulan, pragnących rozerwać sojusz dwóch wielkich imperiów. I ponoć właśnie fabuła, a nie ulepszona grafika czy znacznie większa niż dotąd możliwość 'customizacji' statków - ma być głównym atutem gry. Hm, zobaczymy, czy ten dość ryzykowny (jak na symulator) pomysł powiedzie się...



Activision

Chrome

GATUNEK: FPP

Czarny Iwan

Wielkimi krokami zbliża się dzień premiery gry Chrome, najnowszej produkcji ze studia developerskiego Techlandu. Uwaga! Gra należy do elitarnej i szlachetnej kategorii FPP, która jak dotychczas nie była zbyt udanie prezentowana przez polskie tytuły. Tak naprawdę przypominam sobie jedynie dwa. Pierwszy z nich, czyli sławetny Pył, umarł śmiercią naturalną i nie ostał się po nim nawet pył, że o prochu nie wspomnę (bo prochu to twórcy nie wymyślili...). Drugim, znacznie lepszym tytułem, był Mortyr, który najpierw rzucił mnie w najgorętszy okres drugiej wojny światowej, a potem w odległą przyszłość. Niestety nie był to zbyt udany model wehikułu czasu i oprócz lkkiego wstrząsu mózgu niewiele wyniosłem ze zderzenia z Mortyrem.

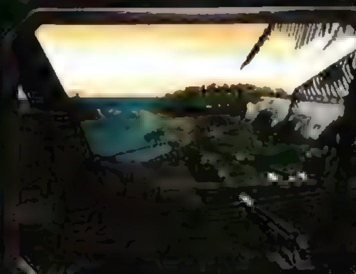


Czego spodziewać się po Chrome'ie? Na pewno będzie to najbardziej nowatorska i nietypowa produkcja, jaka powstała na polskim rynku. Czy oryginalnością, pomysłem i realizacją będzie w stanie konkurować z zachodnimi, potężnymi tytułami - to się jeszcze okaże. Na razie garść wrażeń z pierwszego zetknięcia się z grą.

Historia, jaka sprowadza gracza do systemu Walkirii - jest dość długa. Wprowadzenia podejmują się dwie główne postacie w Chrome'ie - Logan i Carrie. Z intra dowiadujemy się m.in., że oboje stanowią chwilowo team najemników. Do Walkirii, zwanej również Nowym Pograniczem, przybywają, licząc na szereg intratnych zleceń. System Walkirii niedawno poddano procesowi terraformacji i obecnie stanowi cel kolonizatorów z całej galaktyki. Jest to swoisty Dziki Zachód, gdzie przybywają uczciwi ludzie w poszukiwaniu ziemi i pracy, ale jest to również azyl dla przestępców, dla których nowe globy, bez silnej struktury policyjnej stanowią niezłą kryjówkę.

Gierka utrzymana jest w klimacie, przypominającym jako żywo ostatni produkt z serii Command & Conquer, czyli Renegade. Logan, podobnie jak Havoc, musi rozwalić masę wrogów po to, by zrealizować cel misji. Każdorazowo jest ich kilka, a na właściwie miejsce akcji naprowadzają Logana zsynchronizowany z mapą kompas oraz Carrie, która ubezpiecza bohatera (operując z bazy może łączyć się z Loganem drogą radiową).

Pierwsze, co naprawdę zwraca uwagę w grze, to zaskakująco duże, dopracowane graficznie i naprawdę ciekawe scenerie. Gra wspiera się na silniku Chrome, skonstruowanym specjalnie na potrzeby gry. Ten oferuje niezłe możliwości graficzne, co po prostu widać. Prawdę powiedziawszy, nie spodziewałem się widoczków kontynuujących zwycięski pochód Unreala, a właśnie coś takiego zobaczyłem. Przede wszystkim przestrzeń, która nie ogranicza, lecz pozwala zaplanować i zrealizować cel misji na wiele sposób. W jednym z dostępnych scenariuszy należy zlikwidować kilka Walkerów i ostatecznie dotrzeć do centrum, gdzie przetrzymywana jest niejaka [illegible] Brown. Dzięki rozmiarom lokacji i zróżnicowania terenowego, misje można realizować dosłownie na dziesiątki sposobów. Na dodatek Logan ma wybór pomiędzy kilkoma rodzajami wyposażenia, co jeszcze zwiększa liczbę kombinacji. Można np. skorzystać z broni snajperskiej, wyeliminować pojedyncze patrole, zabrać im broń i zająć się Walkerami. Można również spróbować ominąć patrole, a eliminować jedynie tych, którzy stanowią bezpośrednie zagrożenie. Mapa jest duża, możliwości wiele, wykonanie zadania może trwać bardzo długo, ale jest z tego sporo frajdy. I to się liczy.



Broń snajperska - widok ogólny. Jest to naprawdę potężna broń. Uwagę zwraca również ekran komunikacji z Carrie. Jej uwagi nieraz mogą [illegible] Loganowi życie.



Zniszczony ładunkiem wybuchowym (czasowym) Walker.



Niektórzy wolą opalać się, zamiast walczyć.

Oczywiście charakter i wygląd lokacji zmieniają się w każdej misji. W końcu do dyspozycji oddano kilka planet systemu Walkirii. Na razie nie zamierzam szerzej tego komentować, powiem wam tylko, że wrażenia są bardzo pozytywne, a niektóre widoczki tej klasy, że spokojnie można zrobić zdjęcie i walnąć na tapetę.

Druga rzecz po obrazkach, jaka przypadła mi do gustu, to zachowane przeciwników. Wrogowie to często całe oddziały żołnierzy, ściśle ze sobą współpracujących. Jeśli zostaniesz przez któregoś z nich zauważony, komando od razu postanowi cię uziemić. Co ciekawe, nie biegną wprost na ciebie z okrzykiem na ustach i z waleniem, ile wlezie z pepeszy.

CHROME
Producent: Techland

Goście wykorzystują naturalne ukształtowanie terenu - chowają się za drzewa, przykucają, biegną zakosami. Jakież było moje zdumienie, kiedy wypatrzyłem zawodnika próbującego zajść mnie z flanki i wykończyć strzałem w ucho. W większości przypadków jest też tak, że jeżeli wykończyć jednego żołnierza dwuosobowego patrolu, drugi od razu przypadnie do ziemi i będzie starał się zlokalizować wroga. Nie zapomniano też o różnicy między maszynami a ludźmi. [illegible], z racji gabarytów, lepsze systemy [illegible] i większego zasięgu broń - wypatrzą cię i zaatakują szybciej niż pieszy wroga.





Kiedy znajdziesz się w sytuacji, która zmusi cię do likwidacji przeciwnika, będziesz miał okazję, by zaobserwować kolejny efekt, [illegible]m z przyjemnością cieszyłem oczęta. Pamiętacie wrogów Max Payne'a? Kiedy ten faszerował ich kulami, goście lecieli na kilka metrów w tył. Widząc, jaki efekt na wrogach robi np. obrzyn, [illegible] czuło się, że trzymamy w łapie coś [illegible]. W Chrome'ie zastosowano podobne rozwiązanie. Postrzelony przeciwnik efektownie pada [illegible], a często dosłownie fika salto do tyłu. [illegible] rozkłada ręce jak do lotu i wali plecami o [illegible], że niemal czujesz wibracje pod butami. [illegible] do tego realistyczny (wizualnie) efekt odrzutu broni - robi się bardzo ciekawie. Nie zapomniano również o tym, że gość, który zostanie trafiony pociskiem w oko lub potylicę, zazwyczaj nie ma już ochoty na walkę z tej prostej przyczyny, [illegible] martwy. W Chrome'ie przeciwnicy trafieni w głowę ładnie (lub brzydko, rzecz gustu) umierają, natomiast postrzeleni, nadal walczą.



widzenia. Takie systemy technicznych wszczepów znane są wszystkim zwolennikom cyberpunkowych klimatów, ot, choćby anime "Ghost in the Shell". Jeśli chodzi o gry, ostatni raz widziałem coś takiego bodajże w Syndicate i Deus Ex.

Chrome nie jest klasycznym tytułem FPP, czyli grą w rodzaju "idź i strzelaj". Są tu również zadania, w których należy nieco pomyśleć, np. rozbroić i dezaktywować komputerowy system bezpieczeństwa bazy. Niekiedy trzeba pogłówkować, aby zrealizować cel misji. Siłowe podejście do zadania na pewno zakończy się klęską. W takich misjach gra przypomina raczej Hitmana niż Quake'a.

Uzbrojenie, czyli pukawki i inne zabawki, w Chrome'ie to rzecz dobrze się zapowiadająca. Zaczyna się od noża wojskowego, którym możemy cicho i skutecznie wyeliminować przeciwnika. Logan operuje w sumie ponad 10 rodzajami pukawek i dział. Są to raczej standardowe konstrukcje, które widzieliśmy już wcześniej. Standardowe, nie znaczy oczywiście złe. Broń wykonano starannie i pomysłowo. Mimo że często są to futurystyczne konstrukcje, nie straciły realistycznego, wojskowego charakteru (w przeciwieństwie np. do pukawek z Turoka). Bardzo fajnym pomysłem jest możliwość przyłożenia broni do ramienia. Oznacza to, że oprócz dość niecelnego strzelania z biodra, możemy również zwiększyć precyzję strzału, przy-mie-rzając się. Oczywiście wadą takiego rozwiązania jest to, że Logan nie może wówczas biec.

Z ciekawostek, o których warto jeszcze wspomnieć, jedną z bardziej interesujących jest możliwość uaktywnienia szeregu implantów, w jakie wyposażono Logana. Niektóre z nich mogą wspomóc jego kondycję (np. wytrzymałość), inne podnieść "odporność" na strzały. Są też typowo techniczne ulepszenia, jak np. możliwość bystrzejszego

To właściwie wszystko na pierwszy rzut. Jest tu jeszcze wiele ciekawych i naprawdę pomysłowych rzeczy. Zobaczymy jednak, czy trafią one do ostatecznej wersji gry. Jak na razie Chrome wygląda lepiej niż obiecująco. Konkurencja wśród gier FPP jest zabójcza - w tej chwili, tak mi się wydaje, że Chrome wyjdzie z tego pojedynku z tarczą.

GATUNEK: TBS

■ **Count Nosferatu Kommando a.k.a. Eld**

Pierwsza część Age Of Wonders raczej średnio przypadła mi do gustu, ale - jak widać - odmiennego zdania byli inni gracze, skoro Take 2 zdecydowało się zainwestować w jej sequel. Fani ucieszą się, a ci, którym pierwsza część nie podobała się, być może jednak dadzą namówić się na Age Of Wonders 2.

AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE

Intro ukazuje dostojnie sunący po niebie sterowiec czy może raczej statek powietrzny, pokonujący bezkres nieba. Na mostku stoi dowódca zwany Merlinem. W pewnym momencie zza chmur w kierunku statku spływają smoki i zasypują go deszczem ognia. Płomienie obejmują pojazd, a Merlin wypada za burtę wprost w morską kipiel. Z świata umarłych przywraca go do żywych niejaki Gabriel. Zabiera Merlina do krainy Evermore, gdzie Circle of Wizards od tysięcy lat sprawuje władzę nad sferami magii. Gabriel przewodzi temu Kręgowi, a w Merlinie upatruje swego następcy. Problem w tym, że nad Evermore zawisła groźba zagłady - rebelia zatacza coraz szersze kręgi. Dlatego ty, graczu, musisz pomóc Merlinowi w walce o zachowanie ładu w Evermore.

Stare dobre Age Of Wonders

Na pierwszy rzut oka jest to klasyczny sequel. Świat Evermore ukazano w taki sam sposób jak w protoplaście. Zasady niby też analogiczne, a jednak rozgrywka jest trochę bardziej zaawansowana, przez ciekawsza. Nasz bohater, Merlin, staje w kampanii do walki przeciw zbuntowanym czarodziejom. By zasiąść na tronie Evermore, musi pokonać szereg misji, w czasie których będzie zawierał przymierza i rekrutował wojska. Sam szkielet rozgrywki bowiem nie uległ jakiejś szokującej zmianie. Po mapie przesuwamy oddziały wojsk w celu niszczenia wrogich watah oraz zajmowania neutralnych miast. Natomiast bitwy rozgrywane są na trójwymiarowej mapie taktycznej - trochę to przypomina wielkie Heroes Of Might & Magic. Jeśli chodzi o aspekt walki, w AOW 2 występuje dwanaście różnych ras, jak chociażby Elfy, Ludzie, Smoki, Krasnoludy, Niziołki etc., z kolei twoją armię prowadzą do boju łucznicy, zwiadowcy, wojownicy, kapłani (w sumie ponad trzydzieści typów jednostek).

Magia i dyplomacja w Evermore

W czasie wędrówki uczysz się czarów spośród sześciu szkół magii: Życia, Śmierci, Ziemi, Powietrza, Wody i Ognia. Aby opanować daną szkołę, Merlin musi ukończyć przynajmniej dwa z trzech scenariuszy. Dla podniesienia atrakcyjności gry autorzy wprowadzili utrudnienie w postaci mocy magii, które zależą od terenu. I tak na przykład - w miejscu, gdzie kraina jest wulkaniczna, panuje Magia Ognia i co za tym idzie - moc czarów Wody jest mocno ograniczona. Kolejna sprawa, na którą położono duży nacisk - to dyplomacja. W czasie gry Merlin napotka dużą liczbę bogów, czarodziejów oraz ras. Jedni okazują się twoimi przyjaciółmi, inni wrogami, a jeszcze inni ciągle zmieniają strony. To ostatnie tyczy się przede wszystkim czarodziejów, którzy mają tendencję do zmiany poglądów. Intrygi to ich specjalność. Jednak warto układać się z tymi osobnikami z racji tego, że wielu z nich wykazuje umiejętności, jakie w danym momencie mogą być potrzebne. Możesz zatem nauczyć się od nich zaklęć, a następnie zgładzić swego mentora. Może nie jest to ładne, ale czego nie robi się dla tronu Evermore?

Tak właśnie - w dużym skrócie - wygląda rozgrywka Age Of Wonders 2. Zmian - jak wspomniałem - większych nie ma, fani pierwszej części powinni być usatysfakcjonowani. Ja jednak nadal uważam, że mamy do czynienia z uboższą wersją HOMM.

Poprawiona grafika

Za smaczek w grafice AOW 2 na pewno musimy uznać wszystkie cut-scenki. Popełnili je weterani z PopTop Software (gwoli ścisłości, twórcy chociażby Railroad Tycoon II czy Tropico). Kunszt tych panów doskonale widać, owe cut-scenki świetnie napędzają fabułę gry. Grafika samej gry nie uległa wielkim zmianom. Owszem, mapy wyglądają lepiej, animacje jednostek także, jednak nie ma mowy o rewolucji. Nie mówię też, że grafika AOW 2 jest szpetna, wręcz przeciwnie - jest ładna i... bardzo fantasy. :)

Tron Czarnoksiężnika

W Polsce AOW 2 ukaże się z podtytułem Tron Czarnoksiężnika, a premiera przewidywana jest na przełom czerwca i lipca. Oczywiście mówimy o wersji po polsku i to w atrakcyjnej cenie 69 zł. Szykujcie kaskę: więcej o Age Of Wonders 2 przeczytacie pewnie już za miesiąc...

Age Of Wonders 2: The Wizzard's Throne
■ Producent: Take 2

Gamewalker

W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie kto...) i patrzy na nie tak nieobiektywnie, jak tylko można. :) Zatem niejednokrotnie jego opinie i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów.

Skala ocen

1 - po prostu dno i metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [... i przyjdź jutro z rodzicami! :)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...
3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3
4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to
7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu
8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać
9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem
10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



Another War

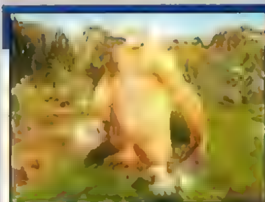
Gatunek: CRPG/adv **Ocena**: 7 (*)
Wymagania: Win 9x/00/XP, PIII 433 MHz, 128 MB RAM (polecane 256), karta graficzna z 8 MB RAM, 1,4 GB wolnego miejsca na dysku (polecane 2GB)
Główna zaleta: humor, pierwszy polski cRPG
Największa wada: skopany system walki



W skrócie:

Polak potrafi - choć nie do końca. Oto polscy twórcy spłodzili w końcu pierwszy polski cRPG, do smaku okraszony dawką niezłego humoru i posypany szczyptą przygodówki. Ponadto z całkiem przyzwoitą oprawą graficzną. I już mi się gęba zaczyna a uśmiechać... po czym doszło do pierwszej walki. Pierwsze 20 słów, jakie wówczas wypowiedziałem pod adresem twórców, można wprawdzie znaleźć w słowniku, ale odradzam, by ich publicznie używać - proces o obrazę moralności gotowy. Powiem tylko to: twórcy obiecują patch, który radykalnie zmieni system walki. Gdy się pojawi, granie w AW przestanie być karą...

(*) recenzent ocenił grę na 7 (uwzględniając, że patch poprawi usterkę), a bez patcha odjął 1-2 pkt. Ja bez patcha daję jej góra 4. A z patchem? Cóż... 6+ to maksimum



Black & White: Creatures Isle

Gatunek: sim **Ocena:** 7
Wymagania: P350, 64 MB RAM, akcelerator
Główna zaleta: grywalniejsza niż B&W
Największa wada: jak na dodatek - droga



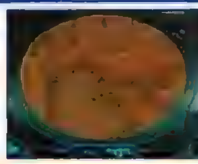
W skrócie:

Black & White - to był szał! Przez pierwsze 2-3 tygodnie. No, może miesiąc. A potem... cóż, człowiek zaczął ziewać i instalował coś innego. Programiści z Lionhead wyciągnęli z tego wniosek - w dodatku postawili raczej na zabawę niż nudne i żmudne nawracanie ludzików tudzież wyeksponowali to, co w B&W budziło największe emocje - postacie chowańców. W dodatku jest ich dużo więcej (żółw, koń, goryl, owca itd.) i więcej potrafią. Szkoda, że ten niesamodzielny (wymaga zainstalowanego B&W) dodatek wyceniono prawie na 90 zł (za to jest wybór wersji językowej - polskiej lub angielskiej). Zatem - choć dobry - padnie łupem tylko najwększych maniaków B&W. Ja do nich nie należę.



Carnivores: Cityscape

Gatunek: FPP **Ocena**: 7
Wymagania: P III 400, 64 MB RAM, 16 MB OpenGL
Główna zaleta: niezły klimat - można być dinozaurem
Największa wada: sterylne miasta



W skrócie:

Kolejna część symulacji polowań na rozmaite przedpotopowe zwierzęta mile rozczarowuje. Po pierwsze, poprawiono grafikę (choć nadal nie można się nią zbytnio zachwycać) i AI przeciwników. Po drugie - to już nie tyle symulator polowań, co rasowa gra FPP, w której możemy albo zapolować na dinozaury (atakujące ziemską kolonię), albo... wcielić się w dinozaura (kilka gatunków do wyboru) i zapolować na myśliwego lub inne stwory. Najbardziej podobało mi się to, że byłem dinozaurem wodnym (skrzyżowanie rekina i krokodyla). Gra ma klimacik - może to nie AvP, ale coś w tym jest.



Combat Mission Gold

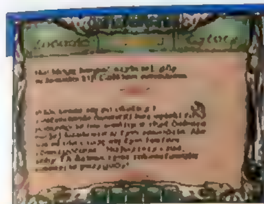
Gatunek: RTW **Ocena**: 7 **Wymagania**: P166, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP
Główna zaleta: dużo fajnych modów na CD
Największa wada: prawie 150 MB PUSTEGO MIEJSCA na CD



W skrócie:

CM Gold to nic innego jak wspaniała strategia + dodatkowy bonusowy dysk, na którym zawarto rozmaite mody poprawiające grafikę, dodatkowe scenariusze itd. Dziwi nieco, że - choć było czym - drugi CD zapełniono tylko w 500 MB, pomijając jednocześnie wiele doskonałych dodatków. Wszelako należy zaznaczyć, że gra będzie kosztowała niewiele (a jednocześnie jest tak doskonała) i tak czy siak każdy fan strategii (szczególnie jeśli lubi Close Combat) powinien mieć tę grę w kolekcji. Gorąco polecam - nie zawiedziecie się.





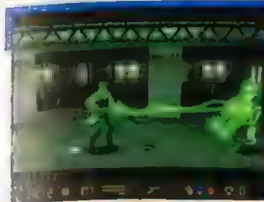
Darkened Skye PL

- **Gatunek**: TPP ■ **Ocena**: 7
- **Wymagania**: PII 350 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD, Windows 98/ME/XP/2000, DirectX 8.0, akcelerator 8 MB
- **Główna zaleta**: dobre spolszczenie
- **Największa wada**: literówki w instrukcji



W skrócie:

Gra sama w sobie fajna (główna bohaterka to taka Lara z mniejszym biustem i sporym drągiem w ręku), choć nie powala. Właściwie można by tak powiedzieć również o spolszczeniu. Tzn. żebyśmy się dobrze zrozumieli - jest co najmniej dobra i na zawodowym poziomie, pozbawiona ewidentych wpadek, ale niczym specjalnym nie wyróżnia się. Gdyby tylko lektorom chciało się coś więcej niż poprawnie odczytywać dany tekst... I gdyby jeszcze instrukcja była obszerniejsza i przeszła przez ręce korekty (pod kątem literówek)...



DN: Manhattan Project

- **Gatunek**: arcade ■ **Ocena**: 8+
- **Wymagania**: P300, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX, akcelerator 8 MB
- **Główna zaleta**: autorskie poczucie humoru
- **Największa wada**: to ma być Duke!!?



W skrócie:

Kiedy zobaczyłem recenzję gry w CDA, przecierałem oczy, zastanawiając się, czy rzeczywiście i ja, i Qn'ik graliśmy w tę samą grę. A jeśli tak, to kto z nas robił to po trzeźwemu. :) Prawda jest taka, że mamy w tej kwestii skrajnie rozbieżne opinie. Ta spóźniona o 10 lat platformówka śmie posługiwać się image'em kultowego Duke'a?! Nigdy! Duke to Duke i jego miejsce od 1996 jest wyłącznie w konwencji FPP. Wszelkie próby zmiany takiego stanu rzeczy są dla mnie porażką. Zatem doceniając niewątpliwe poczucie humoru autorów (i samego Duke'a), resztę skreślam z niesmakiem. Nie takiego Duke'a chcemy. A jak DNF nie może się narodzić - nie profanujcie nam Duke'a czymś takim. Przy maksymalnym natężeniu dobrej woli jestem w stanie dać grze 5, 5 +. Sami oceńcie, kto ma rację...



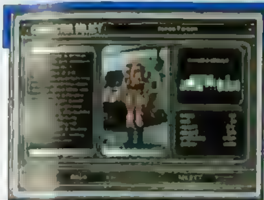
Gianluca Vialli's European Manager

- **Gatunek**: sportowa/sim ■ **Ocena**: 4
- **Wymagania**: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/XP
- **Główna zaleta**: że jest
- **Największa wada**: brak oryginalności



W skrócie:

Menedżery piłkarskie ostatnio są wyraźnie w odwrocie (a przecież podczas Mundialu powinno być ich więcej niż posłów Samoobrony podczas blokady drogi). Wygłodniali fani muszą się cieszyć tym, co jest. A jest... niewiele. W dawnych dobrych czasach na tę grę pewnie by nawet nie spojrzeli. Ale z braku laku... choć z drugiej strony, nie lepiej pograć w klasykę? Wyjdzie na to samo - tylko składy będą mniej aktualne. Niestety brak oryginalości bardzo szkodzi grze.



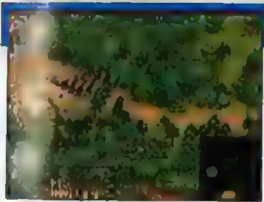
Combat Medic: Special Ops

- **Gatunek**: sim ■ **Ocena**: 7
- **Wymagania**: PII 333 MHz, 32 MB RAM, W95+/2000/XP, akcelerator z 8 MB
- **Główna zaleta**: pomysł
- **Największa wada**: realizacja



W skrócie:

Nareszcie ktoś pomyślał o tym, żeby pokazać, jak wygląda typowa strzelanina z punktu widzenia - poniekąd - ofiar. 'Medic!!!' - czy to nie znany okrzyk w większości gier FPP? Teraz będziecie mogli zobaczyć, jak trudno jest naprawić to, czego dokonać może jedna wystrzelona kulka. A mdłości biorą, gdy widzi się efekty radosnej strzelaniny i złość bierze, gdy ktoś umiera na twoich rękach, mimo twoich heroicznych wysiłków. Ogólnie gra tkwi korzeniami w kultowym Life & Death - i szkoda tylko, że jej twórcy nie mieli dużo większego budżetu na jej realizację. Tym niemniej polecam ją tym, którzy lubią naciskać spust bez namysłu i wahania... do przemyślenia.



Cossacks: The Art Of War

- **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 9
- **Wymagania**: PII 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator
- **Główna zaleta**: dodatek lepszy od gry-matki!
- **Największa wada**: drogi jak na dodatek



W skrócie:

W swoim czasie jeden z recenzentów zjechał na łamach CDA grę Cossacks, ale nie wszyscy podzielali jego zdanie. Mimo że gra faktycznie nie była pozbawiona wad, z wielu względów osobiście zauroczyła mnie - także patriotycznych (husaria!). Teraz doczekaliśmy się dodatku, w którym wyeliminowano większość wad oryginalnej wersji i rozbudowano to, co i tak było już dobre. Zatem fani Kozaków już powinni biec do sklepów, odliczywszy... 80 zł. Trochę drogo jak na dodatek. Żeby chociaż był 'stand-alone'... Ale poza tym - jak najbardziej wart zakupu.



Grand Theft Auto III

- **Gatunek**: akcja ■ **Ocena**: 10
- **Wymagania**: PII 450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/NT/XP, DirectX, akcelerator 16 MB
- **Główna zaleta**: gra jako całość
- **Największa wada**: brak realizmu, realne wymagania sprzętowe



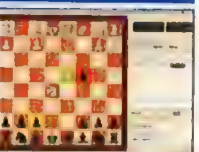
W skrócie:

Jeśli gra dostaje 10 pkt., cóż można więcej powiedzieć? Szczególnie gdy daje ją ten sam człowiek, który kilka lat wcześniej "zrypał" poprzednią część? W redakcji nie słyszano nic, tylko: "GTA to, GTA tamto, a wiesz, że możesz zrobić/mieć/użyć"... Aż robi się nudno. Ja zaś zastanawiam się, czemu tak bardzo lubimy wcielać się w "złych facetów"? Zacytuję też wymowny fragment tekstu "podczas pisania tej recenzji zabiłem 2135 osób, 180 złych facetów i rozwaliłem 741 samochodów". Tja... i wyjdź potem, człowieku, na ulicę...



Hiarc 8

- **Gatunek**: szachy ■ **Ocena**: 9
- **Wymagania**: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 9x/Me/2000/XP
- **Główna zaleta**: to naprawdę dobre szachy
- **Największa wada**: dużych wad nie ma



W skrócie:

Wiecie, co... w 1996, gdy dostałem ZX Spectruma, dołączono do niego kasetę z programem szachowym. W naiwności wydawało mi się, że umiem grać w szachy. Uruchomiłem program i po chwili miałem minę jak Engel po meczu z Portugalią. Wiecie, co to jest "szewski mat"? Właśnie coś takiego dostałem - i od tej pory omijam komputerowe szachy szeeerokim łukiem. Ale wiem, co dla szachistów (lubiących komputerową odmianę tej gry) oznacza logo Fritz. Zaś nasz recenzent, który NAPRAWDĘ umie grać w szachy, rozpływał się z zachwytu. Czyżby realny konkurent Chessmastera?



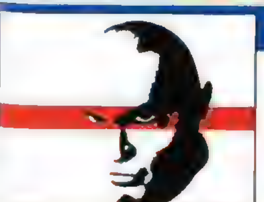
Hitchcock: Ostatnie cięcie PL

- **Gatunek**: przygodówka ■ **Ocena**: 9 (lokalizacja)
- **Wymagania**: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/XP
- **Główna zaleta**: doskonała lokalizacja!
- **Największa wada**: tylko drobne usterki



W skrócie:

Widać, że ekipie spolszczającej chciało się pracować. Tłumacze zachowali specyficzny klimat gry i chandlerowski styl wypowiedzi bohaterów. Ktoś pomyślał o wstawieniu polskich napisów, bez błędów stylistycznych i interpunkcyjnych. I wreszcie - aktorom wcielającym się w bohaterów chciało się, jak na aktora przystało, grać, a nie tylko odczytywać dialogi. W efekcie - aż chce się grać. Brawa dla całej ekipy.



Hooligans: Storm Over Europe

- **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 4
- **Wymagania**: PII 300, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP
- **Główna zaleta**: symulacja kiboli - tego jeszcze nie było
- **Największa wada**: za dużo przemocy; zmarnowany pomysł



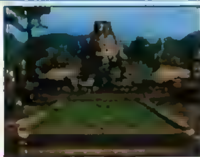
W skrócie:

Poniekąd gra na czasie - symulacja kiboli, a ściślej mówiąc tego, co czynią przed i po meczu. Czyli: najpierw się naje... napić/naćpać, potem prać z konkurencją lub policją. A poza tym demolować, co się da. Nie wiem, jaki był sens robienia takiej gry, szczególnie że jakość realizacji można określić jako "poziom typowego meczu polskiej I ligi". Poza tym nawet Eld krzywił się, że za wiele w niej przemocy - a jego poziom tolerancji u niego na wyczyny kibiców jest naprawdę wysoki. Powiem brzydko - "dresiarska" gra.



Jimmy White's Cueball World

- Gatunek: bilard ■ Ocena: 9+
- Wymagania: PII 400, 64 MB RAM, akcelerator
- Główna zaleta: najlepszy bilard w historii
- Największa wada: nie ma istotnych wad



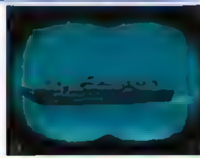
W skrócie:

Hm, komputerowy bilard... cóż w tym może być emocjonującego? Tak sobie myślałem, dopóki nie zacząłem gry. Nie trwało to zresztą za długo - po pół godzinie zrobiłem sobie przerwę, by klęknąć i dalej grać na kolanach. Tylko w ten sposób mogłem oddać hołd twórcom gry. To faktycznie najlepszy bilard, w jaki grałem - a były to bilard na Specc i C-64. Grafika, grywalność, realizm, dodatkowe atrakcje - nie ma punktu, w którym jakakolwiek symulacja tego typu przewyższałaby tę produkcję. I tyle...



Operation Blockade

- Gatunek: strzelanina ■ Ocena: 7
- Wymagania: P 350, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000, akcelerator
- Główna zaleta: grywalność, efekty trafień
- Największa wada: na dłuższą metę nudzi się



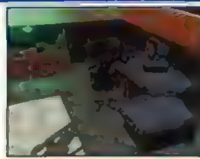
W skrócie:

Nawiązanie do klasycznego Beach Head - czyli odpieranie wrogiej inwazji. W tym przypadku są to Niemcy z II wojny; choć nie wiedzieć czemu, autorzy wyczyniają cuda, by to zakamuflować. Ale gdy w powietrzu latają Junkersy, a po plaży pełzną Tygrysy, to kto to może być? Grecy? Gierka jest nadspodziewanie ładna graficznie (wspaniałe efekty trafień celu - szczególnie w nocy) i CHOLERNIE wciąga. Co prawda, misje są bliźniaczo podobne i pełne odpadają po kilku godzinach grania... ale cóż z tego. A uczucia, jakiego doznałem, gdy patrząc przez lornetkę na horyzoncie dostrzegłem - zamiast oczekiwanego niszczyciela - wynurzające się z mgły potężne cielsko wrogiego pancernika, szybko nie zapomnę. Warto zagrać!



Partners

- Gatunek: sim ■ Ocena: 7
- Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
- Główna zaleta: humor
- Największa wada: niewykorzystany potencjał w pomyśle



W skrócie:

Niedawno pisałem, że nie rozumiem, co niektórzy widzą w The Sims. Ale chyba już wiem - od czasu gdy zagrałem w simsopodobną symulację pracy kancelarii prawniczej. Choć prawdę powiedziawszy, akurat symulacji prawników jest tu niewiele. Za to jest sporo humoru (czasem mocno złośliwego). Nie bardzo też rozumiem, dlaczego większość prawników w kancelerii po paru godzinach nadzoru albo prała się po pyskach, aż dudniło, albo okazywało się seksualnymi maniakami. Hm, chyba nie nadaję się na szefa kancelarii prawniczej. :)



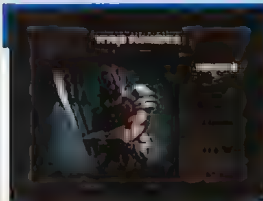
Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002

- Gatunek: sportowa ■ Ocena: 6
- Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB
- Główna zaleta: niska cena
- Największa wada: oprawa audio-wideo, nazwiska graczy



W skrócie:

No cóż - Mundial. Każdy w branży, kto może (my też :)), stara się "podczepić" pod tę lokomotywę i wypuszczać cokolwiek, byle wiązało się z piłką nożną. W tej grze jedyne, co mi się podobało, to komentarze Borka (lubię gościa), chociaż za wiele to on się nie nagadał. Reszta, czyli grafika, muzyka, dźwięk, grywalność jest co najwyżej średnia. Do tego jeszcze, zapewne z braku kasy na licencję, gracze noszą fikcyjne nazwiska. Swoją drogą, na jednym ze screenów zauważyłem nazwę klubu: Pogoń Warschau. Oj, pogoniłbym za to, pogoniłbym! Ciekawe, co na to fani Zagłębia Varsovie? :)



Primitive Wars PL

- Gatunek: RTS ■ Ocena: 2 (lokalizacja)
- Wymagania: P266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX
- Główna zaleta: miejscami jest znośnie
- Największa wada: jakość polonizacji



W skrócie:

Jeśli kiedyś będziecie chcieli dowiedzieć się, jak NIE powinno się polonizować gry - sięgnijcie po Primitive Wars. Przeraża prymitywizm (nomen omen) tłumaczenia, a jakość spo szczenia doprowadziłaby nauczyciela gimnazjum do załamania nerwowego, zaś niechlujstwo ekipy polonizacyjnej powinno być ukarane publiczną chłostą, połączoną z cytowaniem co "celniejszych" fragmentów instrukcji. Szczególnie polecam definicję rewolweru. Warto też uświadomić panom z ekipy że w języku polskim litera "i" nie jest literą "j"... Tego uczą chyba w 1 klasie podstawówki? Zatem następnym razem radzę do tej pracy zatrudniać dzieciaki minimum z 2 klasy. Opłaci się.



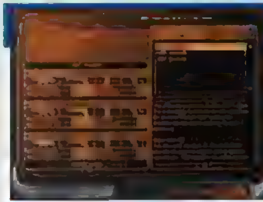
Roland Garros 2002

- Gatunek: sportowa ■ Ocena: 3
- Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM akcelerator 16 MB
- Główna zaleta: duża ilość trybów rozgrywki
- Największa wada: czemu to tak cienko wygląda?



W skrócie:

Nie wiem, jak można mieć kasę na zakup prawa do nazwy Rolland Garros, a nie mieć jej na wynajęcie dobrych grafików i koderów? Ew. licencja była tak kosztowna, że starczyło tylko na wynajęcie drugoligowych twórców? Trudno powiedzieć. Prawda jest taka, że jeden z najsłynniejszych turniejów tenisowych doczekał się bardzo miernej komputerowej wersji. Ta ustępuje co najmniej o klasę niedawno recenzowanemu Virtua Tennis - a przecież i tamta gra nie wzbudziła wielkiego zachwytu. A szkoda.



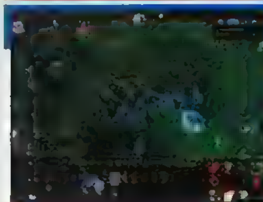
Sum of All Fears

- Gatunek: FPP/sim ■ Ocena: 7+
- Wymagania: P2450, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP
- Główna zaleta: terroryści i podwładni są czasem mądrzejsi niż norma przewiduje
- Największa wada: spłycenie gry (brak opcji planowania)



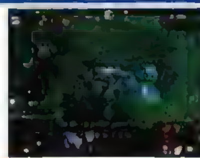
W skrócie:

Autor biada, że grę spłycono, bo nie jest tak trudna jak np. Rainbow Six i zabrakło w niej opcji planowania (jednocześnie jednak wystawia jej zupełnie dobrą ocenę). Prawdę powiedziawszy, dla mnie to, co dla Łukasza jest wadą - pozostaje zaletą. Tzn. R6 i pochodne odpychały mnie nadmiarem złożoności i koniecznością babrania się w szczegółach. Natomiast ta jest dla mnie akurat taka jak trzeba - nie jest łupaniną FPP, ale i "przefajnowana" realizmem. Zatem jeśli oczekujesz czegoś, co nie wymaga tylko naciskania spustu, a e też myślenia - będziesz zadowolony. Gdy jednak jesteś rasowym antyterrorystą - zagraj w coś innego. Swoją drogą, ja też dałbym jej 7+. :)



Warcraft 3

- Gatunek: RTS ■ Ocena: 8 ■ Wymagania: P400, 128 MB RAM, akcelerator 8 MB
- Główna zaleta: grywalność
- Największa wada: że nie wyszła w roku 2000



W skrócie:

A więc - szczerze narażę się fanom gry (a jeszcze bardziej dystrybutorom :)), ale... jestem rozczarowany. Nie samą grą, jednak... oczekiwałem więcej. Może dlatego że nie mogła pojawić się od dobrych dwóch lat, że wokół niej powstał wielki propagandowy huk? Wszystko jest fajne, wszystko ładne, grafika jak najbardziej OK; grywalność, misje - wszystko podoba się. W takim razie skąd uczucie niedosytu? Czemu chciałoby się czegoś więcej... i trudniejszego, i bardziej złożonego? Nie wiem, ale tak czuję. W grze nieco za mało też - jak dla mnie - innowacyjności. Moja ocena to ósemka, może 8+, z sentymentu do "dwójeczki". I aż boję się pomyśleć, co to będzie, kiedy w końcu objawi się Duke Nukem Forever, na którego czekamy dwa razy dłużej niż na W3. Biedny Duke - krytycy i marudy (albo dwa w jednym - jak ja) zjedzą go na surowo jednym kłapnięciem paszczy.



Warrior Kings PL

- Gatunek: RTS ■ Ocena: 7
- Wymagania: PII 350, 128 MB RAM, WIN 95/98/ME/XP, akcelerator
- Główna zaleta: dobra jakość polonizacji + prezent
- Największa wada: chaotyczna instrukcja (brak klawiszologii!)



W skrócie:

Byłoby całkiem nieźle, gdyby nie kilka wpadek: brak klawiszologii na (efektowne, swoją drogą) karcie gracza (a w instrukcji wyraźnie napisano, że jest!). Sama instrukcja jest zresztą wykonana jakby na 'last minute' - widać wyraźnie, że składano ją w pośpiechu i nie zwracano uwagi np. na akapity, odstępy, stosowanie różnych czcionek w obrębie jednego zdania (i to nie w celu wyróżnienia jakiegoś fragmentu) itd. Na szczęście lokalizacja gry prezentuje się lepiej niż instrukcja. Poza "drewnianym" głosem lektora nie ma się czego czepić.

WarCraft III

GATUNEK: RTS

■ Tuli a.k.a. Eld

WarCraft... jedno słowo, a miliony graczy na całym świecie myśli o Billu Roperze jak o świętym. Nic w tym dziwnego, wszak WarCraft: Orcs & Humans oraz WarCraft 2: Beyond the Dark Portal uważane są przez graczy i recenzentów za ojców, matki, ciocie, wujków, psa i kota gatunku ertees. Inna sprawa, że gros tych, co to mienią się największymi maniakami WarCrafta, w chwili wydania pierwszej części zaczynali raczkować. To chyba dobitnie świadczy, jak wielki wpływ na graczy ma WarCraft. Po wielu latach oczekiwania na sequel, cierpliwi zostali wynagrodzeni i...

No właśnie, jaki jest Reign Of Chaos? Trudne mnie dzisiaj czeka zdanie, bowiem grę tę można ocenić przez pryzmat maniaka lub gracza, który giercuje dość często w dzisiejsze erteesy i na WarCrafta spogląda chłodnym okiem. Nie jest rzeczą prostą, by połączyć dwa odmienne punkty widzenia. Maniak powie, że w Reign Of Chaos utrzymano większość elementów i klimat poprzednich części, a malkontent surowym okiem oceni WarCrafta jako ertees spóźniony z premierą o kilka lat. Niestety dzisiejsze erteesy oferują to samo, a niektóre nawet dużo więcej. Dlatego też postanowiłem WarCraft III ukazać z punktu widzenia zarówno fana, jak i surowego recenzenta, a także neutralnego narratora. Rolę fana i optymisty przydzieliłem orkowi (nikt przecież nie jest tak honorowy jak ork!), malkontenta człowiekowi (bo większość z nich rodzi się pesymistami), po środku ustawiłem nocnego elfa (kto inny spojrzałby na WarCrafta bez emocji?). Zatem do dzieła...



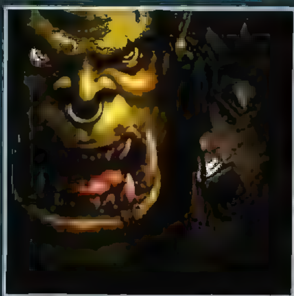
Elfy zamieszkują polany w środku puszczy.



Paladyn - w czasie Drugiej Wojny arcybiskup Alonsus Faol darzył głębokim szacunkiem Paladynów, którzy mieli spory udział w zwycięstwie. Prawie piętnaście lat po wojnie Paladyni nadal pełnią rolę strażników granic. Uzbrojeni w potężne młoty i święty ogień do ostatniej kropli krwi bronią Lordaeronu. Umiejętności: Holy Light, Divine Shield, Devotion Aura, Resurrection.

Arcymag - pochodzą z królestwa Dalaran, gdzie moc unosi się nawet w powietrzu. Teraz z pomocą swych umiejętności bronią ludzi. Siedzą na grzbietach jednorożców i stamtąd miotają czarami. Umiejętności: Blizzard, Summon Water Element, Brilliance Aura, Mass Teleport.

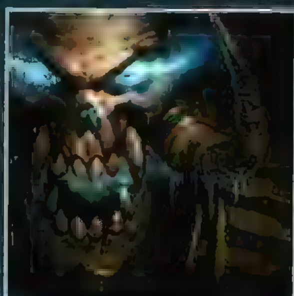
Król gór - są to najlepsi wojownicy - krasnoludy z Khaz Modanu. Uzbrojeni w młoty i topory bez lęku walczą z przeważającym liczebnie wrogiem. Z radością zagrodzą drogę każdemu, kto ośmieli się zaatakować sprzymierzonych. Umiejętności: Storm Bolt, Thunder Clap, Bash, Avatar.



Blademaster - reprezentują elitę wojowników hordy. Najlepsi z najlepszych we władaniu mieczem; pochodzą z klanu Burning Blade. Pod dowództwem Thralla wojownicy dołączają do hordy i stają się gwardią przyboczną młodego wodza. Honor stawiają ponad wszystko. Umiejętności: Bladestorm, Critical Strike, Mirror Image, Wind Walk.

Far Seer - starożytni orkowie, którzy specjalizują się w praktykach szamańskich. Zawsze blisko Thralla - pomagają mu w prowadzeniu hordy. Umiejętności: Chain Lightning, Earthquake, Far Sight, Feral Spirit.

Tauren Chieftain - taureńscy wojownicy od dzieciństwa żyją walką. Przywiązani do dawnych symboli własnego ludu, na pierwszym miejscu stawiają honor. Dlatego też w Thrallu upatrują wodza, który przywróci czasy świetności rasy orków. Umiejętności: Endurance Aura, Reincarnation, Shockwave, War Stomp.



Lich - są to stwory, które wieki temu były czarodziejami orków. Dzięki temu w ich nieśmiertelnych ciałach tkwi wielka moc magiczna. Teraz płacą za to, i pozostają bezgranicznie lojalni wobec Ner'zhula. Umiejętności: Frost Nova, Frost Armor, Dark Ritual, Death And Decay.

Rycerz śmierci - kiedyś byli bohaterskimi obrońcami ludzkości, ale w wyniku machinacji Króla Lich przeszli na stronę zła. Obiecano im nieśmiertelność w zamian za lojalność. Porzucając śmiertelność, stali się na zawsze sługami Lichów. Uzbrojeni w Vampiric Runeblade i Shadowy Steed są elitarnymi jednostkami nieumarłych. Umiejętności: Death Coil, Death Pact, Animate Dead, Unholy Aura.

Dreadlord - potężne demony znane są z tego, że w czasie bitwy pozostają bezlitosne, a widok konających wrogów sprawia im radość. Umiejętności: Carrion Swarm, Sleep, Vampiric Aura, Inferno.



Strażnik zagajnika - synowie półboga Cenariusa są na w połowie nocnymi elfami i w połowie jeleniami. Mają władzę nad naturą i zwierzętami, co zawsze przydaje im się, gdy przychodzi im bronić Kalimdoru. Umiejętności: Entangling Roots, Force of Nature, Thorns Aura, Tranquility.

Kapłanka księżyca - oddające część starożytnej bogini Elune kapłanki zostały obdarzone przez naturę kilkoma przydatnymi zdolnościami. Uzbrojone w potężne łuki, dosiadają tygrysów i sieją spustoszenie w szeregach wroga. Umiejętności: Shadowmeld, Scout, Searing Arrows, Trueshot Aura, Starfall.

Łowca demonów - są tajemniczymi wojownikami, którzy zawarli pakt z elfami. Łowcy demonów rytualnie oślepiają samych siebie, dzięki czemu mają zdolność do wykrywania demonów i nieumarłych. W bitwie używają magicznych ostrzy. Mimo nieprzeciętnych umiejętności są traktowani z dużą rezerwą przez elfów. Zbyt dużo wiąże ich z demonami. Umiejętności: Evasion, Immolation, Mana Burn, Metamorphosis.



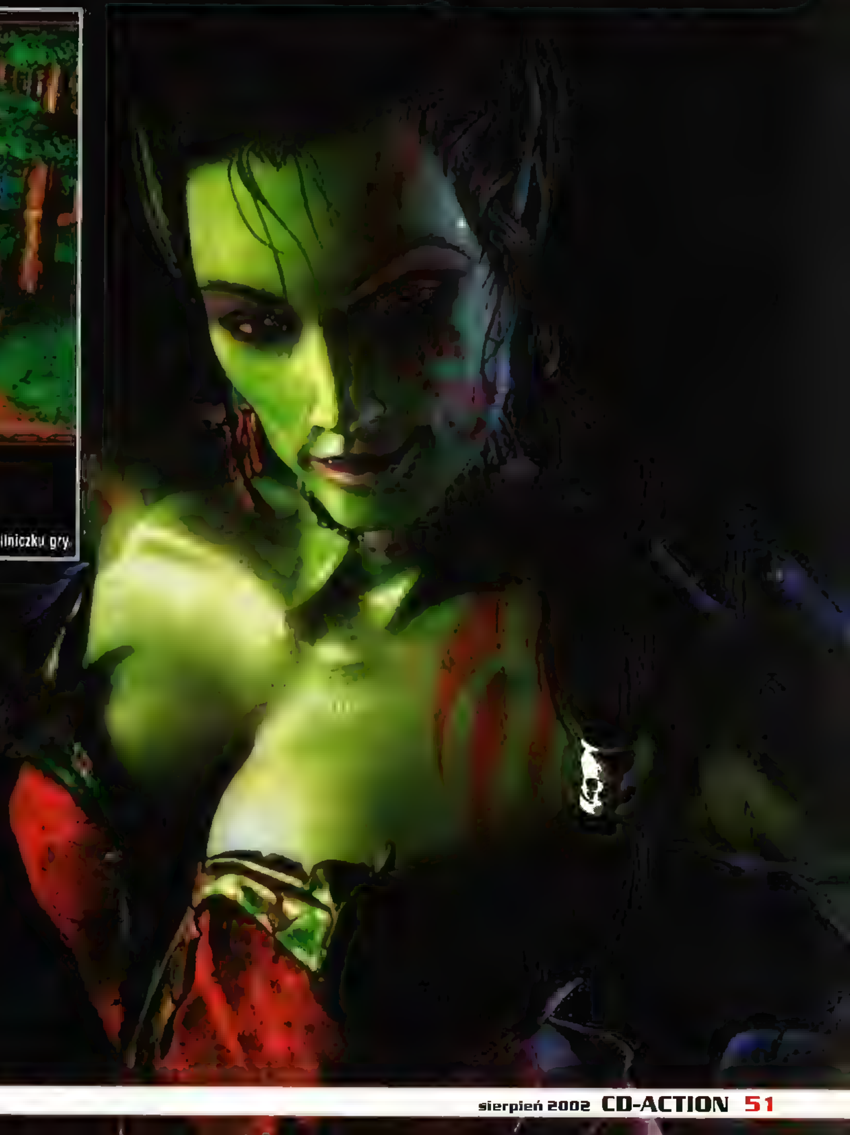
Filmiki w kampanii powstały na silniczku gry

Fabuła

Nocny Elf: Już kilkakrotnie na łamach CDA opisywano fabułę, więc tym razem tylko kilka zdań. Akcja rozgrywa się piętnaście lat po Drugiej Wojnie. Zdziesiątkowane klany orków odzyskują dawną siłę i ponownie zagrażaja ludzkości. Ale na polu bitwy pojawia się kolejny gracz.

Ork: Najwspanialsze jest to, że w dużej mierze fabuła nawiązuje do WarCraft Adventures, sławnej przygodówki w świecie WarCrafta, która jakiś czas temu trafiła do piachu zamiast na półki sklepowe. Na całe szczęście niedoszły bohater tej przygodówki wystąpił w Reign Of Chaos. Thrall, bo o nim mowa, staje na czele hordy - dzięki niemu odradza się jej potęga. No i należy tu wspomnieć, że fabuła jest cały czas napędzana genialnymi cut-scenkami lub filmikami na engine'ie gry. Cudo!

Człowiek: Tak, ale miejscami jest również infantylna. Śmieszą mnie niektóre teksty, dziwne intrygi, służby szpiegowskie etc. Spodziewałem się czegoś więcej.



Lekka, łatwa i przyjemna!

Rasy i bohaterowie

Ork: Pojawiły się dwie nowe rasy, przez co rozgrywka stała się ciekawsza. Rasy te to nieumarli oraz nocne elfy. Ci pierwsi są agresywni, bezlitośni i spragnieni ludzkiej krwi. Chociaż nie są zbyt dobrymi wojownikami, jednak ich liczebność sprawia, że są nieprawdopodobnie groźni. W dużej mierze ich potęga bazuje także na nekromancji, dzięki której potrafią szybko regenerować nadwątlone siły. Nocne elfy natomiast to w prostej linii potomkowie najstarszej rasy na kontynencie. Są mobilne - mogą nawet przemieszczać się z całą bazą - i szybkie, częstokroć pojawiają się w najmniej spodziewanym miejscu i czasie.

Człowiek: Cóż to jednak są cztery rasy w porównaniu do ilości cywilizacji, jakie mamy np. w Age Of Empires? Dzisiaj, by gra nie ustawała przez dłuższy czas, potrzeba więcej stron konfliktu. Tym bardziej że kampanie nie są wcale długie! Ta gra kończy się stanowczo za szybko!!! Denerwujące jest także to, że od początku nie mamy dostępu do wszystkich ras, na "dzień dobry" pod komendę dostajemy hordę, potem ludzkie plemię i po pewnym czasie elfów i nieumarłych. A, powiedzmy, że chciałbym zacząć zabawę od nieumarłych, i co? Śmieszna wydaje mi się liczba bohaterów. Przypada ich zaledwie trzech na każdą z ras, co - jak łatwo policzyć - nie daje w sumie miażdżącej liczby.

Ork: Tak, ale obecność bohaterów to duży postęp w stosunku do części drugiej WarCrafta. Zyskała na tym rozgrywka. Wciąga, gdy cały czas nasz bohater rozwija się i staje się coraz lepszym wojownikiem lub czarodziejem. Bohaterowie znacznie różnią się od siebie i uzupełniają wzajemnie, więc większa ich ilość okazuje się zbędna. Bohater to jednostka silniejsza od pozostałych - prowadzi wojowników do boju i jako jedyna potrafi zbierać porzucone przedmioty czy artefakty. Jednych i drugich może nosić do sześciu sztuk.

Człowiek: Bohaterowie mają jednak jeden feler, który ostatnio rozpowszechnił się (vide HOMM IV), mianowicie można ich ożywiać w Altar. Wystarczy tylko dysponować odpowiednią ilością złota, są zatem nieśmiertelni. Nie wspominając nawet o odnawiającej się energii.



Ludzie

Wieśniacy - budowniczy imperium ludzkiego. To oni wydobywają złoto i wycinają drzewa. Umiejętność: Call To Arms.

Piechota - podstawowa jednostka armii sprzymierzonych. Są mocnym punktem obronnym, a ich miecze i duże tarcze sprawiają, że mogą zatrzymać wroga. Umiejętność: Defend.

Rycerz - wprawieni w bojach konnych, okuci rycerze są szybką bronią sprzymierzonych. Ruchliwość i zwrotność to ich główne atuty.

Kapłan - chociaż elfy zrezygnowały z sojuszu, jednak część z nich pozostała przy ludziach. Kapłani Quel Thalas odrzucając rolę uzdrowicieli, stali się groźną bronią sojuszu. Umiejętności: Inner Fire, Dispel Magic, Heal.

Czarodziejka - razem z elfimi kapłanami do sojuszu przyłączyły się elfie czarodziejki. Wkrótce zostały agentkami Kirin Tor Of Dalaran, gdzie w specjalnych służbach mogły w pełni użyć własnych talentów. Nie zawsze przydaje się to bezpośrednio w walce, ale i tak czarodziejki są bardzo potrzebnymi jednostkami. Umiejętności: Slow, Invisiblity, Polymorph.

Wodny element - jedną z najpotężniejszych umiejętności arcymagów jest przywoływanie potężnych wodnych elementów. Wydatnie pomagają w walce.

Moździerz - uzbrojeni w własnej produkcji moździerz dwaj krasnoludów stanowi morderczą broń na dystans. Eksplodujące pociski zadają duże obrażenia wrogowi. Piętą achillesową oddziałów uzbrojonych w te cacka jest powolny czas ładowania i przemieszczania się. Umiejętność: Flare.

Strzelec - odważni krasnoludy od wieków chronią górzysty Khaz Modan. Teraz, kiedy ponownie niebezpieczeństwo zawisło nad ludzkością, oferują usługi sojuszowi. Uzbrojeni w legendarne Blunderbuss Long Rifle znakomicie nadają się do zestrzeliwania latających obiektów, a także ostrzeliwania przeciwnika.

Gyrocopter - genialni inżynierzy krasnoludcy, podkradając pomysły swym kuzynom Gnomom, skonstruowali latające maszyny. Gyrocopter jest mały, ale dzięki lotności i szybkości znakomicie sprawdza się jako samolot zwiadowczy oraz szturmowy. Działka i bomby skutecznie rażą jednostki naziemne.

Czołg - ciężko opancerzone maszyny, kierowane przez krasnoludy. Uzbrojenie czołgów zupełnie nie sprawdza się w walce z wrogiem i może być użyte tylko do niszczenia budynków.

Jeźdźcy Gryphon - klan krasnoludów z Wildhammer po raz kolejny wspomaga sojusz potężną kawalerią Aerie Peak. Uzbrojeni w stormhammery czuwają, by niebo nad Lordaeronem było czyste.



Orkowie

Peon - robocze jednostki w hordzie. Budują, reperują, zbierają drzewo. Umiejętności: Repair, Pillage.

Grunt - stanowią pierwszą i ostatnią linię w hordzie. Są ekstremalnie dobrymi piechurami. Silni, uzbrojeni w potężne bojowe miecze sieją spustoszenie w szeregach wroga. Poprzednie generacje Gruntów znane były z brutalności, ale pod ręką Thralla stali się znakomitymi wojownikami. Umiejętność: Pillage.

Troll headhunter - podczas Drugiej Wojny horda sprzymierzyła się z leśnymi trollami i choć pakt nie przetrwał, jednak Thrall namówił trolle zamieszkujące lasy Stranglethorn do walki. Ci chytrzy wojownicy od małego są ćwiczeni, by polować na najbardziej groźne bestie, jakie zamieszkują dzikie odstępy. Posiadły przy tym moc regeneracji utraconego zdrowia. Uzbrojeni w włócznię chronią celnymi rzutami hordę. Umiejętność: Troll Regeneration.

Jeździec - dosiadający wilków orki są formacją, jaka lata temu została rozwiązana przez Gul'dana. Po latach Thrall decyduje się, by wytrenować nową grupę tych wojowników. Umiejętności: Ensnare, Pillage.

Kodo Beast - kolosalnych rozmiarów bestie, pochodzące z Kalimodoru. Zawarły one przymierze z hordą. Sam wygląd oraz głos bębnów budzą strach wroga. Umiejętności: Devour, War Drums.

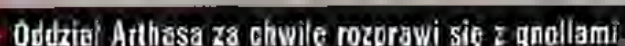
Szaman - pod dowództwem Thralla orki powróciły do starożytnych praktyk szamańskich, choć Thrall zakazał używania nekromancji. Potężni szamani potrafią ciskać piorunami i pobudzać ziemię, by pochłonęła wroga. Umiejętności: Bloodlust, Lightning Shield, Purge.

Troll Witch Doctor - są to jednostki wspierające z drugiej lini i leczące - w pierwszej kolejności - sojuszniczych wojowników. Umiejętności: Healing Ward, Sentry Ward, Stasis Trap.

Taureni - potężni wojownicy z Kalimdoru. Totemami miażdżą wrogie jednostki, obracając je w pył. Umiejętność: Pulverize.

Katapulta - orki zawsze starają się mieć w oddziale katapulty. Te chronią ogniem atakującą hordę i trzymają ją na długi dystans - są przekleństwem oddziałów sojuszu.

Jeźdźcy Wyvern - potwory z Kalimdoru; używają ostrych jak brzytwy szponów do atakowania z powietrza jednostek naziemnych. Umiejętność: Envenomed Weapons.


Oddział Arthasa za chwilę rozprawi się z gnollami.

Polskie screeny?!

Jak zapewne zauważyliście, w recenzji widać polskie screeny z Warcrafta. Jakim cudem? Po prostu (i po znajomości) wycyganiliśmy od dystrybutora obrazki "zdjęte" z polonizowanej wersji. Po co? Ot, żebyście zobaczyli jak to będzie wyglądać - i np. zgłosili firmie jakieś uwagi krytyczne, jeśli coś tam będzie nie tak. Czy takie wyjaśnienie wam wystarczy?
Mamy nadzieję, że tak.



Akolita - są to ludzie, którzy zostali owładnięci mocą Ner'zhula i Scourge'a. Ze wszystkich sił starają się zbudować potęgę nieumarłych. Umiejętności: Unsummon, Sacrifice.

Ghoul - mięso armatnie nieumarłych, a do tego dobrzy drwale. Zgniłe ciała słabo nadają się do walki, ale zdolność kanibalizacji pozwala im regenerować zdrowie. Umiejętność: Cannibalize.

Nekromanta - utracili człowieczeństwo wraz z paktem, jaki zawarli z Scourge'em. Ich niesłabnące pragnienie odkrywania ciemnej strony sztuki. Ner'zhul obdarzył nekromantów potężną mocą, którą pożytkują, by wskrzeszać z grobów szkielety. Umiejętności: Raise Dead, Unholy Frenzy, Cripple.

Abomination - odrażające stwory, wyglądają, jakby były zszyte z kilku różnych ciał; budzą wstręt i lęk. Powolne, walczą przy użyciu tasaków i innego oręża rzeźników. Umiejętność: Disease Cloud.

Banshee - kiedyś piękne elfki, które uległy mocy Scourge'a. Ich duchy przemierzały świat, wyjąc w potępieniu, aż Król Lichów zebrał je i wcielił do własnej armii. Umiejętności: Curse, Anti-magic Shell, Possession.

Gargoyle - latające stworzenia rodem z piekła; mają jedną bardzo przydatną cechę - potrafią przemieniać się w kamienne posągi. W tym czasie regenerują siły, a potem atakują. Umiejętność: Stone Form.

Crypt Fiend - pająkowate stworzenia, wywodzące się ze starożytnego królestwa Azjol-Nerub. Wieki temu Ner'zhul podbił ich królestwo i uczynił z Crypt Fiend własnych wojowników. Przywołują szarańczę insektów. Umiejętność: Web.

Frost Wyrm - wskrzeszone przed setkami lat przez Króla Lich szkielety umarłych smoków, obecnie służą w armii nieumarłych. Atakują mroźnym oddechem. Umiejętność: Freezing Breath.

Meat wagon - bardzo dziwna machina, służąca do zbierania ciał poległych w walce. Zmarłych można w dowolnym momencie ożywić. W późniejszym okresie Meat Wagon może także roznosić zarazę, wystrzeliwując niczym z katapulty zarażone zwłoki.

Szkieletor - przyzywane przez nekromantów szkielety są potężną, choć krótkotrwałą bronią.

Cień - niewidzialne cienie są doskonałymi zwiadowcami i szpiegami, aczkolwiek same niezdolne są do ataku.



W kopalniach wydobywamy tak potrzebne do rozwoju złoto.

Rozgrywka

Człowiek: Zapowiadano rewolucyjne zmiany, wymyślono nawet śmieszne określenie RPS. Tymczasem - koniec końców - Reign Of Chaos w żadnym stopniu nie jest przełomowy. To zwykły chwyt reklamowy.

Ork: Zgadza się, ale nie wiem, czy fani chcieli tych zmian. Wiadomo przecież, że radykalizm może całkowicie zniszczyć to, co pokochali gracze. Reign Of Chaos wydaje się świetnie wyważoną grą, która jest połączeniem starego z nowym. I mimo wszystko pojawiają się drobne nowalijki. Pierwsza to oddziaływanie nocy na potwory. Znany z innych gier motyw: po zapadnięciu ciemności widoczność radykalnie spada, co w WarCraft III posunięto jeszcze dalej. W czasie nocnych eskapad nierzadko napotykamy śpiące potwory. Jeśli je ominiemy, nic się nie wydarzy; jeżeli zaatakujemy, budzą się i walczą. Niezłym pierwiastkiem (choć bywał już niektórych erteesach) są pułapki zastawiane przez przeciwnika. Ot, widzimy lamentującą kobiecinę przy chatce pod lasem. Podchodzimy... i nagle w jej miejscu stoi bandyta, a z lasu wypada kilku następnych. Nie gorszym pomysłem są także sklepiki, które napotkamy tu i ówdzie. Wprawdzie w takim HOMM czy Dungeon Siege'u rzecz ta jest całkiem normalna, ale w erteesach raczej niespotykane jest, byśmy mogli kupować czy sprzedawać przedmioty.

Człowiek: No dobrze, ale w sumie Reign Of Chaos jest grą bardzo małą. W czasach gdy twórcy erteesów serwują graczom potężne molochy z tysiącami jednostek, setkami budynków i dziesiątkami surowców, panowie z Blizzarda proponują limit jednostek i ledwie trzy surowce.



Menu główne dobrze oddaje klimat gry.

Miała być rewolucja, a tymczasem nie ma. Za to jest gra w miarę dobra i wciągająca. WarCraft III nadszedł z wielkim hukiem, ale nic nie zmieni tego, że spóźnił się o jakieś trzy lata.

Nocny elf: Nie do końca jestem przekonany, czy ograniczenie jednostek jest wadą gry. Na pewno dla trybu multiplayer posunięcie to jest wskazane. Mniejsza liczba jednostek to możliwość kierowania nimi. Nie wygrywa ten, kto więcej wyprodukuje - jak to bywało w StarCrafcie czy WarCraft II. Zwycięża ten, kto mądrzej wyprodukuje jednostki i lepiej poprowadzi je w boju. Jest czas na rzucanie czarów czy na leczenie własnych jednostek, nie zaś bezmyślną siekę tysięcy wojowników. Tym bardziej że jednostki zostały przygotowane perfekcyjnie. Każda z nich ma zalety i wady, a przy tym po grze jakiś czas każdą z ras okazuje się, że wszystkie są na tym samym poziomie. Nie ma tak, że nocne elfy są silniejsze od ludzi. Rozsądnie budując armię i kierując nią z wyczuciem, można pokonać każdego.

Człowiek: No dobrze, ale co z surowcami? Nie bardzo rozumiem, dlaczego są tylko złoto, drewno i jedzenie? Przecież broń, zbroje czy machiny wykonano z żelaza. Zatem gdzie ono jest? Albo to, jak zachowują się w walce wojownicy. Wnerwia mnie, kiedy w zamęcie bitewnym nikt nikogo nie przepuści i nie ruszy się tam, gdzie trzeba. Nie jest dobrze z "pathfindingiem". Troszkę nierealistyczne jest również to, że pociski nie trafiają własnych jednostek. Krasnoludy walą z moździerzy we wroga, a walczącym przy nich jednostkom nic się nie dzieje. Dlaczego?

Trzeci wymiar jak pocztówka

Człowiek: Radykalną zmianą na lepsze miało być przeniesienie WarCrafta w trzeci wymiar. Tymczasem widać, że ktoś nie odrobił lekcji i gracze, którzy ostrzyli sobie zęby na coś pokroju Myth czy Shoguna, muszą obejść się smakiem. Nie potrafię zrozumieć, dlaczego kamera jest nieruchoma. Znaczy się można zbliżać i oddalać, a także obracać kamerę o 90 stopni w prawo lub lewo. To ostatnie jednak TYLKO wówczas, kiedy wciskamy odpowiedni klawisz. Puszczamy - i kamera wraca do tego samego punktu. Przez to często trudno jest wszystko dostrzec, ogarnąć wzrokiem i podjąć słuszną decyzję.

Ork: Ustawienia kamery są faktycznie archaiczne, ale sama grafika całkiem dobra. Na statecznych screenach nie



Tak wygląda miasto zamieszkane przez nieumarłych.



do końca widać, jak spisali się graficy. Mapy są zróżnicowane i przedstawiają puszczę, bagna, pokryte śniegiem góry oraz ładne miasta i twierdze. Mamy tu mocno baśniową krainę z pięknymi drzewami, rzekami, efektownymi budynkami i ładnymi postaciami. Budynki i jednostki każdej z ras różnią się znacznie pod względem wizualnym i należy podziwiać to, z jaką fantazją stworzono budynki nieumarłych czy elfów. Poza tym grafika WarCraft III ma klimat doskonale podkreślający baśniowe realia.

Nocny Elf: Całość mocno przypomina wprawdzie Battle Realms, ale przecież grafika tamtej gry była bardzo dobra. Pracę grafików należy zatem uznać za udaną. Miłym (?) akcentem są zwłaszcza muchy, latające wokół trupów. No i te niesamowite filmiki... W tej kategorii nikt chyba nie dorówna panom z Blizzarda. Z otwartym pyskiem ogląda się zmagania ludzi z orkami oraz nieumarłymi. Myślę, że twórcy cut-scenek - gdyby przygotowali pełnometrażowy film na podstawie WarCrafta - mieliby szansę pobić "Shreka". :)

Epicko i z rozmachem

Ork: W kwestii muzyki chyba nie ma sensu debatować. Jest bardzo dobra. Począwszy od filmu wprowadzającego, gdzie słyszymy muzę niczym z "Gladiatora" lub "Władcy Pierścieni", aż po dźwięki towarzyszące nam w czasie kampanii. Zmaganiom każdej rasy towarzyszy odmienna muzyka. Chociażby wówczas, kiedy prowadzimy nieumarłych, z głośników wydobywa się bardzo mroczna i tajemnicza muza z potępieńczymi jękami w tle.

Nocny Elf: O tak! Dźwięki tworzą bardzo udaną parę z muzyką. Tradycyjnie już orki straszą groźnymi wypowiedziami, a krasnoludy śmieszą marudzeniem. Dobre są również odgłosy z pola walki czy chociażby drobiazgi, takie jak wycie wilka, zwiastujące nadejście nocy, czy skrzeczenie kuraka o poranku. W dużej mierze dzięki muzyce i dźwiękom gra żyje.

Człowiek: Jednak jest jedna rzecz, która wybitnie mi się nie podoba, mianowicie głos lektora. Ten facet gada z tak nieprzyjemnym amerykańskim akcentem, że trudno go znieść.

Stary dobry WarCraft

Nocny Elf: Rewolucji nie ma, ale też nie ma mowy o totalnej klapie. Starzy fani raczej nie będą marudzić, bo gra mimo wszystko wciąga, choć może nie tak bardzo jak stary dobry WarCraft II. Może to ten klimat wojny ludzi z orkami, być może coś innego jest tym, co przyciąga niczym magnes. Szkoda tylko, że technicznie Reign Of Chaos odstaje od dzisiejszych produkcji. Widać zbyt długo trwały prace nad nim. Osiem oczek to w sam raz dla gry niewnoszącej nic nowego, choć obdarzonej dużą grywalnością.

8

INFO

Producent: Blizzard ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.blizzard.com/war3 ■ **Wymagania:** P, 400, 128 MB RAM, 8xCD, WIN 98/2000/ME/XP ■ **Akcelerator:** 8 MB

■ boskie filmiki ■ świetna muza dźwięk ■ śpiące potwory ■ grafika ■ nie gorsza grywalność, zwłaszcza w trybie multiplayer

■ infanty na fabuła ■ kamera, która się nie obraca ■ w sumie odstaje od dzisiejszych erteesów ■ brak walki na morzu



Nocne elfy

Widmo - starożytne duchy natury zamieszkujące lasy Kalimdor. Według legend widma, są duszami samych nocnych elfów. Kierowane przez nich widma sprawują kontrolę nad drzewami, które następnie służą do budowy struktur. Umiejętności: Detonate, Renew.

Łuczniczki - stanowią trzon armii Sentinela. Ich specjalnością są bardzo celne strzały z łuku. Doskonale wykorzystują również lasy Kalimdoru, by z ukrycia szyć we wroga. Słyną z ogromnej szybkości i wielkiego sprytu. Umiejętność: Shadowmeld.

Łowczynie - należą do elitarnych oddziałów elfów. Dosiadają czarnych panter w walce potężną siłę czerpią z mocy bóstwa Elune. W walce są bardzo szybkie i zwinne. Mogą również ukrywać się w mroku. Umiejętności: Shadowmeld, Sentinel.

Driada - podobnie jak strażnicy zagajnika, są dziećmi półboga Cenariusa. Z wyglądu przypominają centaury. Są szybkie, a ich świetlista włócznia to potężna broń. Do tego mądre i wyrafinowane, używają siły i walki tylko wtedy, kiedy naprawdę trzeba. W obronie krainy Kalimdor zdolne są poświęcić nawet życie. Umiejętności: Abolish Magic, Magic Immunity.

Druid Pazura - używa mocy totemu niedźwiedzia, aby bronić społeczeństwo przed wszystkimi zagrożeniami z zewnątrz. Znany z przybierania formy niedźwiedzia. Rozwścieczony druid okazuje dziką moc oraz werwę. Czary podnoszą morale oraz umiejętności w walce sojuszniczych oddziałów. Umiejętności: Bear Form, Rejuvenation, Roar.

Druid Talona - siłę czerpią z totemu kruka. Zajmują się głównie zbieraniem informacji i wywiadem. Mają umiejętność zamiany w kruki, co pozwala im latać i zbierać informacje o położeniu jednostek wroga. Ich magiczne umiejętności umożliwiają przywołanie wiatrów do walki z przeciwnikami Kalimdoru. Umiejętności: Crow Form, Cyclone, Faerie Fire.

Treant - są to dziwne stwory, narodzone pośród żyjących drzew w Kalimdorze. Z oddaniem bronią lasu przed intruzami.

Hippogryph - to starożytne bestie, które powstały w wyniku połączenia jelenia i kruka. Służą do patrolowania powietrznych obszarów krainy Kalimdor. Atakują magicznymi kulami wydobywającymi się z ich ust. Atakują tylko jednostki powietrzne.

Hippogryph Rider - w czasie walki, łuczniczki potrafią wezwać potężne Hippogryphy, z którymi łączą się i atakują wroga z powietrza. Łuczniczki znajdujące się na grzbietach tych magicznych stworzeń są zdolne do oddania precyzyjnych strzałów w stronę wroga. Połączenie takie jest jednak nierozerwalne i zakończyć je może jedynie śmierć danej jednostki.

Chimera - pochodzą z lasów Ashenvale. Są silne, co daje im przewagę nad innymi jednostkami. Te dwugłowe istoty patrolują ciemne obszary krainy Kalimdor i niszczą wszystko, co napotkają na drodze.

Balista - jest bronią oblężniczą dalekiego zasięgu. Skuteczna zarówno przeciw oddziałom lądowym, jak i budynkom. Nie nadaje się do ataków na jednostki powietrzne.

GATUNEK: LOGICZNA



Hiarc 8

Ghost

Gdy ostatnio podszedłem do naczelnego z zapytaniem, czy nie ma czegoś nowego w rodzaju "bij-zabij", bym mógł to zrecenzować, ten chwilkę podumał i odpowiedział: "Wiesz »bij-zabij« nie mam, ale jest »bij-zbij«, chcesz?". Po czym wręczył mi krążek z niewiele mi mówiącym tytułem Hiarc 8. Zaintrygowany zainstalowałem grę i... jak się okazało, była to wersja komputerowa jednej z najstarszych gier znanych ludzkości. Szachy.

Mina mi trochę zrzedła, gdy na wstępie zobaczyłem logo z napisem 'Fritz'. Choć nie jestem znawcą komputerowych szachów, jednak dotarły do mnie słuchy, że taką nazwą firmowane są jedne z najlepszych programów szachowych na peceta. No tak, teraz mi dokopie - pomyślałem.

Gambit

Na szczęście - jak się okazało - w programie można ustawiać poziom trudności komputerowego gracza. Na poziomie początkującego wygrana z komputerem jest bardzo prosta. Czasem nie zauważa on naszych błędów, czasem podkłada się. Ogólnie trzeba być naprawdę słabym graczem, aby na zwycięskie zakończenie partii potrzebować więcej niż 20 minut. Na poziomie amatora komputer gra już zdecydowanie lepiej. Potrafi bezlitośnie wykorzystać każdą naszą pomyłkę, a jego ruchy są staranne i przemyślane. Na poziomie najtrudniejszym, gracza klubowego, nie dałem mu rady. Ogrywał mnie, jak chciał.

Opcje

Program ma tyle opcji i parametrów do ustawienia co porządny symulator lotniczy. Na ich testowaniu spędziłem sporo czasu. Aby opisać nawet skrótowo zawarte w programie opcje, potrzeba by przynajmniej kilku stron. Przede wszystkim jest aż pięć mechanizmów gry. Do wyboru: Hiarc 8, Comet B27, Doctor7 3.0, EXchess 3.11 i Mate 2.13. Co ciekawe, korzystając z nich możemy uruchomić opcję kibica, a nawet dwóch, którzy w czasie rozgrywki będą obliczać własne zagrania. A my będziemy oczywiście mogli skorzystać lub nie z ich przemyśleń. Oprócz tego można ustawić wiele innych rzeczy. Poczynając od drobiazgów, takich jak wygląd planszy czy bierek, poprzez ustawienie, czy program ma poddawać się, czy grać do końca, jak ma przedstawiać notyfikację, aż do parametrów samego silnika. Ciekawostką jest możliwość podłączenia programu za pomocą portu szeregowego do elektronicznych plansz szachowych.

Rozgrywka

Gramy, jak chcemy i w co chcemy. Są partie długie, błyskawiczne, towarzyskie, mecze za pieniądze, z kombinacjami ustawień bierek na początku i jeszcze kilka innych wariantów gry. Choć wygląd ekranu można konfigurować na bardzo wiele sposobów, wydaje się, że domyślny jest chyba najbardziej efektywny. Zachętą, choć i trochę przeszkadzającą dla początkujących graczy może być złośliwy komentator. Gdy opcja ta jest włączona, właściwie "komputerowi gęba nie zamyka się". Gadki typu "jestem Fritzi Gump", "hej, czy mógłbyś przestać się czepiać moich bierek?", "a, w końcu myślisz, po raz pierwszy dziś", "w szachach każdy pionek ma kiedyś swój dzień", "cool baby", "czy tu się coś nie pali?", "mów do mnie Jean Claude van Fritzing" są serwowane co chwilę. A że ich zasób jest dość spory, nie nudzą się szybko. Szkoda tylko, że słychać je po angielsku. Problemem może być gra na wyższych poziomach trudności. Otóż, gdy wybierzemy tę opcję, obliczanie przez komputer następnych kombinacji ruchów, nawet na szybkiej maszynie, może trwać parę minut. Oczywiście możemy wymusić na nim szybszy ruch, ale to niezbyt sportowe postępowanie.

Ułatwienia

Dla graczy zaawansowanych nie będą potrzebne, ale dla osób dopiero zdobywających doświadczenie na tym polu okażą się przydatne. M.in. można włączyć szpiega, który podpowie nam, jaki następny ruch planuje komputerowy przeciwnik, albo wskaźnik pokazujący możliwości ruchu i bicia danej bierki. Możemy też włączyć kibica lub kibiców, skorzystać z księgi otwarć, włączyć tablicę z objaśnieniami wszystkich dostępnych ruchów czy wreszcie skorzystać z analizatora ruchów.

Grafika, muzyka, dźwięki

Graficznie gra nie ma zbyt dużych wymagań. Czasem tylko przy obracaniu planszy w trybie 3D trzeba chwilę poczekać, aż program przeliczy ułożenie i wygląd bierek. Muzyki domyślnie brak, ale można ją włączyć. Do tego programu zaangażowano Bacha, gdyż większość muzyki to jego kompozycje. Dosyć dobrze dobrano głosy zarówno komentatora podającego, jaki wykonano ruch, jak i naszego prześmiewcy.

Podsumowanie

Odpowiednio dopasowane poziomy trudności, masa parametrów i opcji konfiguracyjnych, sporo ciekawych ułatwień i przyjemna gra zdecydowały o tym, że polubiłem ten program. Dodatkowa dawka humoru i ładny wygląd powodują, że również osoby dopiero poznające tę królewską grę z przyjemnością sięgną po aplikację. A i bardziej doświadczeni gracze nie zawiodą się. Hiarc 8 bywa trudnym i wymagającym przeciwnikiem.

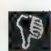
INFO

9

Producent: ChessBase GmbH ■ **Dystrybutor:** ChessBase ■ **Internet:** www.chessbase.com ■ **Wymagania:** Intel Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 9x/Me/2000/XP ■ **Akcelerator:** zbędny



■ kilka rodzajów rozgrywki ■ 5 silników gry ■ dobrze zdefiniowane poziomy trudności ■ dla każdego szachisty ■ konfigurowalność ■ prostota obsługi ■ humor w szachach? :)



■ hm, przydałoby się spolszczenie? ■ na najwyższym poziomie leje graczy jak chce

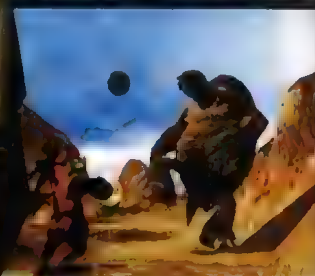


BLACK & WHITE

Wyspa chowańców

■ **Tiges**

Black and White miało zrewolucjonizować rynek gier komputerowych. To miała być gra, o jakiej długo nie zapomina się. Była nowatorska, to fakt. Algorytmy sztucznej inteligencji, które tam zastosowano, budzą podziw (szczególnie dotyczy to chowańców). Niestety grywalności wystarczyło na bardzo krótko. Mimo to niekiedy wracam na chwilę do Black and White, ponieważ lubię popatrzeć, jak radzi sobie mój podopieczny i poddani (no i to intro, ech...).



Chowańce Engela?



Dalej nie idę.

Kolejna kraina miodem i mlekiem płynąca... narazie.

Można by analizować, dlaczego gra nie spełniła wszystkich pokładanych w niej nadziei, jednak programiści Lionhead Studios sami zauważyli, że nie wszystko poszło po ich myśli. Szansę tę miał im dostarczyć dodatek, zatytułowany Wyspa chowańców (w oryginale Creature Isle), w którym zmieniono cel gry. Ale o tym później.

Przede wszystkim zacznę od tego, że bez podstawowej wersji B&W nie można zagrać w dodatek. Oferta jest zatem kierowana dla posiadaczy Black and White i tylko oni stają się potencjalnymi nabywcami Wyspy chowańców. Stąd też nie widzę sensu, by tłumaczyć, jak gra się w "białe i czarne" - i od razu przejdę do konkretów.

Od jakiegoś czasu IM Group... o, przepraszam... teraz Cenega Poland preferuje pudełka DVD Box. Nic więc dziwnego, że i B&W-CI (miał być skrót od Wyspy chowańców, ale nie najlepiej wygląda) jest właśnie tak zapakowany. Niestety nie przepadam za tym rozwiązaniem, ponieważ wiąże się to z tym, że instrukcja obsługi będzie niewielka lub umieszczona na płycie w pliku PDF. Zgodnie z przewidywaniami - manual okazał się niezbyt imponujący, ale zamieszczono w nim wszystkie ważne informacje. Jak się okazało, sterowanie pozostało bez zmian i była to jedyna informacja, jaką spodziewałem się otrzymać.

W Black and White nieco zmęczyła mnie monotonia rozgrywki. W dodatku bardziej postawiono na wątek przygodowy, który polega na wykonywaniu zadań, aby osiągnąć cel.

Teraz przyszedł czas na pochwały! Prawdopodobnie dystrybutor wziął pod uwagę to, co można zaobserwować na rozmaitych forach, że toczą się dyskusje nad wyższością świąt... nie, ale tych też... Zatem nad wyższością wersji oryginalnej czy zlokalizowanej. Kupując Wyspę chowańców, otrzymujemy OBIE wersje. Domyślnie instalowana jest angielska, a jeśli ktoś ma ochotę, z drugiej płyty może dodatkowo dograć zlokalizowane pliki. I wilk syty i owca cała. Jak dla mnie to najlepsze rozwiązanie. Ponadto oprócz polskiej łatki na płycie można znaleźć dodatkowe chowańce.

W końcu rozpocząłem grę. Przywitało mnie intro (takie sobie, szczerze mówiąc, bez klimatu z B&W). Opowiada historię grupki poszukiwaczy przygód - tych samych, którzy niczym nie zajmowali się, leniąc na plaży i śpiewając, w pierwszym Black & White. Zatem wesoła gromadka (w wersji polskiej strasznie fałszują, ale czego wymagać od wesołych rodaków na łódce?) beztrosko płynie przed siebie, niesiona morskim prądem, a że nikt nie steruje, łódź zderza się wyspą. Ci jednak zbytnio nie przejmują się tym zdarzeniem - i nawracają "tambylców". Robią to na tyle skutecznie, że na wyspie zjawia się chowaniec ze swoim panem (czyli graczem). Ci z kolei prawdopodobnie wylegiwali się na boskiej plaży przy boku jakiejś bogini, a tu taki pech. ;)

Okazało się, że na wyspie znajduje się kilka chowańców, które założyły Bractwo. Dziwnym trafem wydaje im się, że twój podopieczny również zamierza do niego przystąpić. I nawet nie boją się, że nowy bóg będzie chciał wprowadzić własne rządy na wyspie i przekształci ją w piekło, gdyby akurat był tym złym bogiem. No, taka rozgrywka szybko by się mogła znudziła. Zdecydowanie ciekawiej podążać ścieżką, która prowadzi do decyzji, by wstąpić do Bractwa.

Jak można zauważyć, o ile podstawowa gra polegała na tym, by sprawdzić własny charakter, teraz chodzi o to, by sprawdzić, jaki naprawdę jest chowaniec. W związku z tym będziemy go poddawali próbom. I to przeróżnym. Oprócz wyczynów sportowych (walka, gra w kręgle! itp.) chowaniec będzie musiał wykazać się umiejętnościami edukacyjnymi. Jeżeli uda mu się przyspieszyć wyklucie z jaja (nie, chowaniec jaj nie znosi. Dostanie je w "prezencie"), będzie wtedy samodzielnie wychowywał podopiecznego. Oczywiście rozszerzono liczbę cudów, jakich można się nauczyć. Jeżeli wykaże się, może uda mu się zdobyć względy Ewy - chowańca płci żeńskiej. Wykształconego i wytrenowanego chowańca będzie można spraw-

INFO

7

Producent: Lionhead Studios ■ **Dystrybutor:** Cenega Poland ■ **Internet:** www.cenega.com.pl/bw ■ **Wymagania:** P350, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** konieczny



□ nowe umiejętności □ wersja angielska i polska □ nowe chowańce



■ takie sobie wprowadzenie ■ drobne błędy w lokalizacji ■ drogo jak na dodatek...



Nie ma to jak kilka cudów z rana.

Ja być King-Kong!

dzic z innymi w Internecie. W rozgrywce może brać udział do ośmiu graczy.

Grafika i muzyka oczywiście nie uległy zmianie. Jednak od czasu wydania Black and White mój komputer uległ zmianom na lepsze i teraz mogłem już cieszyć się wysoką rozdzielczością i detalami. Dźwięk, tak jak był dobry, nie zmienił się. Nie zmieniono nic w sterowaniu, które nie wszystkim przypadło do gustu, choć ja przyzwyczaiłem się doń.

W Black and White nieco zmęczyła mnie monotonia rozgrywki. Właściwie bardziej podobały mi się różne zadania dla chowańca niż walka z innymi bogami - gra po pewnym czasie wydawała się nieco schematyczna i zaczynała nużyć. W dodatku postawiono nie na walkę, a wątek przygodowy, który polega na wykonywaniu zadań, aby osiągnąć cel. Nawet spodobała się tego typu rozgrywka i spędziłem przy Wyspie Chowańców kilka godzin.

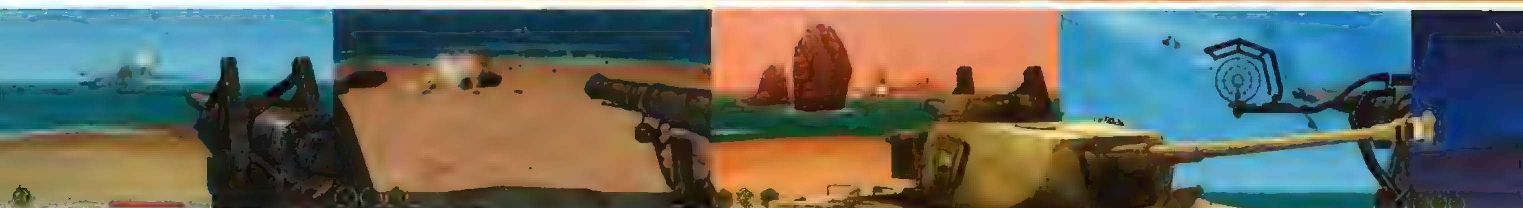
Dodatek dystrybutor wyceniono na... 89 zł. Moim zdaniem - jest to trochę za dużo, choć miłośnicy Black & White pewnie rozbiją skarbonki. Gra jest wykonana bardzo dobrze, a silnik graficzny - mimo upływu roku - dalej zachwyca. Najważniejsze jest jednak to, że gra wciąga. Ocena 7 wynika z faktu, że jest to tylko bardzo dobre rozszerzenie, jakie jednak świata Black and White nie rewolucjonizuje.

Chowańce kontratakują...



Operation Blockade

GATUNEK: ARCADE



Count Nosferatu Kommando a.k.a. Eld

No i mamy kolejną grę wzorowaną na tytule sprzed lat. Na całe szczęście nie jest to jakiś beznadziejny remake, a gra jedynie bazująca na pomyśle nieśmiertelnego Beach Head. Takich pozycji przez piętnaście lat (bo trzeba wam wiedzieć, że Beach Head ukazał się w 1987 roku) było mnóstwo, ale dopiero Operation Blockade dorównuje protoplaście.



Tym razem pod lufą pchają się dwa samoloty.

Nie wiedzieć czemu (bo i po co?), Operation Blockade ma fabułę. Rzecz dzieje się niby w czasie II wojny światowej, ale państwa biorące udział w starciu są całkowicie fikcyjne: choć nie trzeba być orłem z historii, by odgadnąć, że tymi złymi agresorami są Niemcy, a bohaterskimi obrońcami pokoju nasi amerykańscy bracia (piszę tak, bo jak znam życie, to za kilka dni Polacy bez walki oddadzą drużynie USA punkty na MŚ). Za takim układem sił przemawia wszystko, m.in. obecność niemieckiej broni - np. zestrzeliwanie w jednej z misji transportowych Ju-52, i starych dwupłatowych Arado, niszczenie Tygrysów i Pz IV itd.

Strzelać, strzelać, strzelać...

Zasady proste jak w Beach Head. Oto na plaży ląduje desant wroga i naszym zadaniem jako załoganta bunkra jest wykosić wszystkich napastników. Na żadną filozofię miejsca tu nie ma. Do dyspozycji - pistolet maszynowy (coś w rodzaju thompsona), ciężki karabin maszynowy, działo i granaty. Do tego dochodzą z czasem kolejne pozycje ekwipunku (np. bazooka), upgrade już posiadanej (np. karabin maszynowy zmienia się najpierw w czterolufowe działko 20 mm, a na koniec mamy działko 37 mm, jeśli nie większe), a także możliwość korzystania z pomocy wsparcia lotniczego (bomby na desant, torpedy na eskortę, myśliwce na atakujące nas samoloty). Z takim arsenałem żaden wróg niestraszny!

Obiektywnie trzeba przyznać, że mimo to łatwo nie jest - z uwagi na ilość atakujących, jak i na fakt, że przeciwnik często atakuje z powietrza, morza oraz lądu jednocześnie. Z początku odparcie ataku wroga nie stanowi wielkiego problemu, ale z biegiem czasu stają się one coraz gwałtowniejsze, wróg naciera większą ilością mięsa armatniego, a zadania są bardziej jednoznaczne. Podzielna uwaga jest jak najbardziej wskazana, by nie powiedzieć konieczna. W jednej sekundzie łupiemy z działa do transportowców sunących po morzu, w następnej do żołnierzy wybiegających na plażę, w kolejnej do nurkujących samolotów i już po chwili przenosimy ogień na krążące przy brzegu i bombardujące nasze pozycje krążowniki. Całkiem przyjemne jest, gdy adrenalina wędruje po naszych żyłach, a pociski z naszych pukawek masakrują kolejne zastępy atakujących. Co więcej od czasu do czasu musimy nie tylko odeprzeć inwazję ale wykonać też założenia misji (np. zestrzelić określoną ilość samolotów danego typu, czy zatopić wskazany statek - pod koniec gry są to pancerniki niewiele mniejsze od Star Destroyerów z Gwiezdnych Wojen...).



Wrogi desant zaległ pod ogniem.

Amunicja, gdzie jest amunicja?!

Grywalność jest porażająco wysoka, ale zmartwieniem gracza jest amunicja, która kończy się w zastraszającym tempie. Wprawdzie zdrowie i amunicję otrzymujemy, gdy zatopimy transportowiec lub zestrzelimy samolot transportowy - ale to i tak nie sprawdza się za bardzo. Trzeba po prostu oszczędzać kulki (strzelać celnie i ekonomicznie) i strzelać z odpowiedniej amunicji do danego celu. Nie radzę np. pruć z pistoletu maszynowego do przelatujących samolotów - później, gdy wyląduje desant, do atakujących żołnierzy będziesz chyba rzucał kamieniami, bo

08/2002

7

INFO

Producent: Infogrames ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.infogrames.com ■ **Wymagania:** P 350, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** konieczny

+ spora grywalność + niezła graficzka

− AMUNICJA!! − przeciętny dźwięk − komentarze w tle

Obroń plażę!

ckm działo są tak zamontowane, że nie można nimi kosić wroga na bliskim dystansie. Tak w istocie to często dochodzi do sytuacji, kiedy pozostajemy bez amunicji, podczas gdy na przedpolu bunkra żwawo biegają faceci z granatami, a na brzegu siedzą kolesie z moździerzami i spokojnie bombardują naszą kryjówkę. I jak to mówią wówczas Rosjanie: praszczaj, radina!

Wyspa o zachodzie słońca

Jak na tego typu grę grafika jest całkiem przyzwoita. Może bez fajerwerków i nowinek technicznych tudzież pełnego 3D, ale całość prezentuje się rzetelnie. Zmieniają się nawet pory doby - raz walczymy w pełnym słońcu, a kiedy indziej podziwiamy jego efektowny zachód lub odpieramy atak w samym środku granatowoczarnej nocy, przy świetle gwiazd i Księży... Modele statków, okrętów i samolotów wprawdzie nie są skomplikowane, nie tak szczegółowe





jak w dzisiejszych symulatorach, ale... przyjemnie się na nie patrzy. Jeszcze ładniej wyglądają, kiedy w nie trafimy. Wyraźnie widać - szczególnie, gdy używamy działek przeciwlotniczych w nocy, do ostrzeliwania łodzi patrolowych - lecące koraliki pocisków i i błyski, z jakimi eksplodują na kadłubie (tudzież gejzery wody wokół celu), by po chwili ujrzeć jak z łodzi sypią się strzępy poszycia. (Do tego bardzo ładnie dobrany dźwięk dziurawionej blachy).

Na większych okrętach widać pożar i eksplozje - i powoli wśród wybuchów amunicji kadłuby znikają pod wodą (czasem dodatkowo przewalając się na bok). Samoloty natomiast wybuchają w powietrzu, to znów ślicznie spadają z warkoczem dymu za sobą... Nie gorzej mają się lądujący na plaży żołnierze. Nawet kiedy przyjrzeć im się z bliska przez lornetkę, nieźle wyglądają (choć troszkę rozmyci), ładując moździerze czy rzucając granatami.

Woohoo!

Na pierwszy "odsłuch" muzyka i dźwięk są bardzo na miejscu, ale po kilkunastu minutach zaczynamy jednak wyłapywać mankamenty oprawy dźwiękowej. Głos kolesia czytającego treść zadania jest bezpłciowy, muzyka przygrywająca wówczas chyba zbyt monotonna. Tragedia jednak zaczyna się wraz z pierwszym wystrzałem ! Wprawdzie karabiny i działo klekoczą, trafione samoloty spadają z przeraźliwym wyciem, żołnierze umierają ze strasznym okrzykiem na ustach... Ale facet, który wykrzykuje amerykańskie komentarze w stylu 'Woohoo!' albo 'Take that!' itd., strasznie psuje nastrój. Tym brdziej, że repertuar odzywek ma bardzo, ale to bardzo ograniczony. Może i jest to fajne, choć nie wtedy, gdy setny samolot spada na ziemię, a tysięczny żołnierz zastyga w bezruchu na plaży. Wówczas jest to - delikatnie mówiąc - nuuuużąąąąąąące.

Po bitwie

Przy całej prostocie i banalności Operation Blockade jest grą bardzo grywalną. Mówcie, co chcecie - przyjemnie naciska się przycisk myszki i patrzy, jak na plaży pokotem kładą się napastnicy. (Szczególnie że nie przegięto z krwią i flakami: trafieni żołnierze otaczają się na sekundę czerwonawą mgiełką - i to wszystko.) Jak wspaniałe jest to uczucie - warto sprawdzić samemu, ale po kilkunastu minutach radzę wyłączyć głośniki, bo sąsiedzi mogą stracić cierpliwość.


Czterolufowe działko jest skuteczne także przeciwko mniejszym jednostkom pływającym. Ale na niszczyciela trzeba coś większego

Jimmy White's Cueball World



StrangeOne

Jimmy White to bez wątpienia jeden z najbardziej znanych graczy w bilard. Ba, gdyby wziąć pod uwagę jedynie symulacje tego sportu na komputerach, okazałoby się, że właściwie jedyny! Żadne nazwisko nie firmowało więcej niż jednej gry, poświęconej łozom i bilom - żadne, prócz tego. I to na właściwie na wszystkich dostępnych platformach sprzętowych, z konsolami (od GBA do PS2) włącznie. A w dodatku już od czasu Amigi ich znakiem rozpoznawczym stał się nie tylko realizm, ale i niezwykła grywalność. Nie inaczej ma się sprawa i z najnowszą, trzecią częścią serii, stworzoną przez Awesome Development.

Jak na godnego następcę Cueballa z 1998 roku przystało, także w Cueball World można pograc właściwie w wszystkie popularne odmiany bilarda. Mamy tu zatem możliwość sprawdzenia własnych umiejętności - i w ósemce, i w dziewiątce, a jesli ktoś preferuje, takze w Snookerze tudzież karambolu. Poszukujących dodatkowych wrażeń spieszę poinformować, ze mozna się tutaj także zabrać za wykonywanie - choć w nieco ograniczonym zakresie - trików (w której to dyscyplinie, o czym warto wiedzieć, już od trzech lat króluje Polak - Bogdan Wołkowski!), a w ramach relaksu i odpoczynku od typowych dyscyplin bilardowych pograć rowniez w kilka minigier. Zostawmy jednak na chwilę szczegółowy opis na boku, a zajmijmy się sprawami technicznymi.

Grać - tylko gdzie?

W przeciwienstwie do poprzednika w Cueball World możemy oddac się grze na jednej z ośmiu lokacji. Procz standardowego angielskiego pokoju z globusem i fotelem Jimmy White'a, uzupełnionym miłym kominkiem, starym zegarem i oczywiście ustawionym pośrodku stołem, z przeciwnikami potykać się będziemy i w znacznie bardziej egzotycznych miejscach. Juz druga mapa (do dalszych lokacji można się dostac jedynie, pokonując przeciwnika urzędującego na obecnym stole) stanowi bardzo miłą odskocznię.

Późniei jest zresztą jeszcze ciekawiej! Na następnej planszy przyjdzie się nam zmierzyć z Hairy Potterem. (Zamiana "r" na "i" nie jest wcale błędem. Tak się on właśnie nazywa i to z oczywistego powodu - wystarczy zobaczyć jego owłosione ręce. Wspomniany Hairy Potter mieszka bowiem w bardzo klimatycznej dżungli, a stół ustawił na zarośniętym placyku u wejścia do jakiejś tajemniczej budowli. W dodatku obserwowani jesteśmy tutaj przez posąg z paroma twarzami, ze o łażącym po kamieniach gadzie nie wspomnę. Ale żeby nie było niedomówień: wszelkie dodatkowe gadżety (jak łażący gad, latające owady i tym podobne "umilajki") pojawiają się dopiero wtedy, gdy przez dłuższy czas nic nie robimy, dzięki czemu w trakcie gry nic nas nie rozprasza.



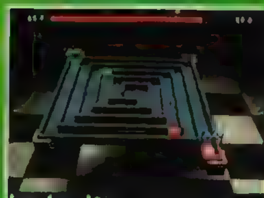

Pojedynek na płycie głównej? Czemu nie!

Granie z dłonią i T1000

A właściwie prawie nic. Od czasu do czasu trzy grosze próbuje bowiem wtrącic przeciwnik. Ale i to zaliczyłbym do kategorii miłych przerywników, a nie upierdliwości, które przeszkadzają w grze. Za ich pomocą nie jesteśmy wcale policzkowani - ci służą jedynie do wyrażania emocji. W dodatku całkiem nieźle im to wychodzi! Potrafią uderzyć w stół, gdy coś nie wyjdzie, czy podskakiwać do góry, ciesząc się ze zwycięstwa. Wygląda to tak, jakby podskakiwał niewidzialny - prócz dłoni - przeciwnik, ale w tym przypadku na jedno przecież wychodzi.



I mimo że charakter czy osobowość postaci twórcy mogli przedstawic jedynie za pomocą dłoni, wyszło to właściwie bezbłędnie! Bo nie dość, ze dłonie zachowują się niezwykle realistycznie, to jeszcze ich wygląd. . W materiałach Awesome Development znaleźć można informację, że ich modele mają więcej polygonów niż cała scena w poprzedniej części gry! W sumie dłoni (ich par) jest w Cueball World osiem (tyle co lokacji, do już wspomnianych dochodzi jeszcze łajba w porcie w Hong Kongu, Stonehedge oraz coś a la pokój do podglądania podwodnej flory i fauny) i wszystkie wyglądają taj jak powinny, czyli świetnie!



Fizyka, fizyka...

Jakby nie było, najważniejsza część gry. W końcu co to za symulator, gdyby niczego nie symulował? O tym jednak Awesome Development dobrze wie, dzięki czemu - z jednej strony - Jimmy White firmuje ich grę własnym nazwiskiem, z drugiej - występuje w filmikach, z trzeciej - można tu zrobić chyba wszyst-

Najlepszy bilard!

...e triki znane z rzeczywisto-
...ci. O tak oczywistych sprawach
jak ustalanie miejsca uderzenia
...ija w bilę czy kąt płonowy, pod
...kim to robimy, nie warto nawet
...spominać, ale najważniejsze i tak
...chodzi podczas gry. Wprawdzie oso-
...ście nie potrafię jeszcze tego robić na
...yle dobrze, by móc samodzielnie wpaść
... jakiś ciekawy test realizmu, ale nic nie
...oi przecież na przeszkodzie, aby spróbować
...enieść do komputera sytuacje z rzeczywi-
...ych turniejów. Całkiem spory zbiór takich za-
...ań można pooglądać choćby na stronie Bilard-
...let. I wierzcie mi - można je spokojne odtworzyć w
...ueball World!

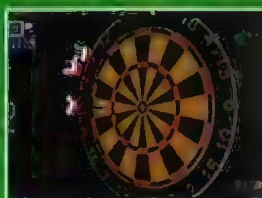
Trening czyni mistrza

...ening to wprawdzie nie zbiór kolejnych lekcji, a od normalnej
...y różni go jedynie możliwość włączenia dokładniejszej wersji
...inii strzału". jednak dopiero wówczas widać, jak dokładny jest
...ngine! W trybie tym pokazywana jest nie tylko droga bili białej, ale
... wszystkich innych, które zostaną wprawione w ruch! I to oczywiście
...szcze przed wykonaniem uderzenia! Można się zatem dowolnie
...ługo zastanawiać nad najlepszym uderzeniem czy wypróbowywać
...owe triki. I to w nieskończoność, bo mamy tu
...wnież opcję "Cofnij". A gdy już jakieś super-
...derzenie wyjdzie, powtórkę można nagrać na
...ysk - i to w trakcie normalnej gry!

...odczas doskonalenia umiejętności bardzo przy-
...atna jest także możliwość dowolnego usta-
...ienia bil na stole. Zresztą bez tego odtworzenie
...o ciekawszych zagrań z rzeczywistych turniejów
...yłoby wysoce utrudnione, a tak sprowadza się
...o kilku ruchów myszą! Ech, w zasadzie ciężko
...yłoby wymyślić jakąś dodatkową pomoc -
...st tu właściwie wszystko, czego tylko można
...y sobie życzyć. I to łącznie z sugerowaniem
...astępnego ruchu przez komputer czy trybem
...emo, w którym komputerowe AI pokazuje wła-
...ny potencjał. W normalnej grze trochę go ograniczono, ponieważ
...odczas testów okazało się, że zbyt często - w takim na przykład
...nookerze - komputer był w stanie wbić wszystkie bile bez odcho-
...dzenia od stołu! A granie z takim przeciwnikiem zbyt przyjemne nie
...est...

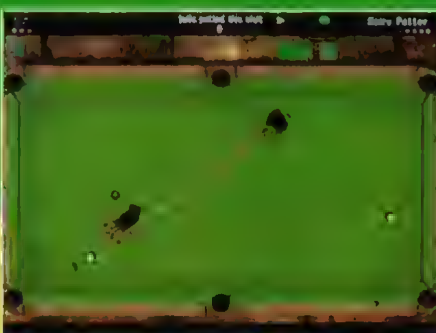






Gra przez sieć i nie tylko

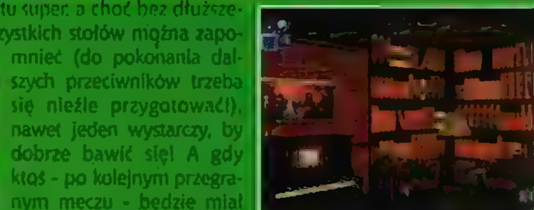
Oczywiście w Cueball World nie mogło zabraknąć opcji gry dla dwóch osób. I to na dwa, a właściwie trzy sposoby. W wersji najprostszej do rozstrzygnięcia kwestii, kto jest lepszy, wystarczą w zasadzie tylko dobre chęci. Bez najmniejszych problemów można bowiem grać na zmianę na jednym komputerze. Co jednak zrobić, gdy rozstrzygnięcie musi nastąpić np. w biurze, kiedy to o dłuższym siedzeniu przy jednym stanowisku więcej niż jednej osoby nie może być mowy? Ano żaden problem - wystarczy zagrać po lanie! Lan znajduje zastosowanie nie tylko w biurze, podobnie jak możliwość gry przez Internet. Sami zresztą będziecie najlepiej wiedzieli, co najbardziej wam przyda się. Najważniejsze, że wybór należy do gracza - w grze są wszystkie tryby rozgrywki, jakich można sobie zażyczyć.





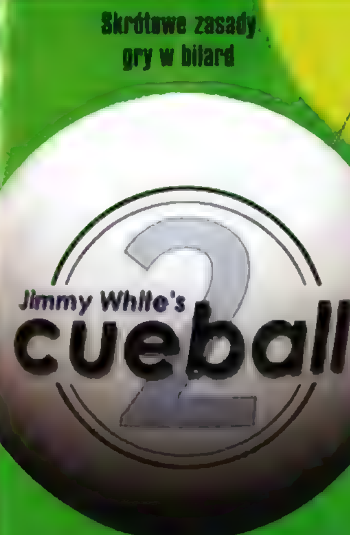
Może partyjkę?

Jak najbardziej! Gra jest po prostu super, a choć bez dłuższego treningu o dostępie do wszystkich stołów można zapomnieć (do pokonania dalszych przeciwników trzeba się nieźle przygotować!), nawet jeden wystarczy, by dobrze bawić się! A gdy ktoś - po kolejnym przegranym meczu - będzie miał bilarda serdecznie dość? Cóż, można oczywiście od razu wyjść z gry, ale można także rozerwać się przy jednej z czterech minigier. Na początku dostępna jest wprawdzie tylko jedna - trzeba w niej przeprowadzić bilę przez labirynt, ale w sumie są aż cztery! Prócz labiryntu jest jeszcze coś w rodzaju minigolfa, tyle że z bilami i kijem w rolach głównych, siłowanie się na kciuki (co polega na ni mniej ni więcej, a jak najszybszym naciskaniu klawiszy) oraz - uwaga, uwaga - najprawdziwsze darty! Heh, jak na symulator bilardu, całkiem nieźle, nieprawdaż? A choć minigry to tylko dodatek, najlepiej oddają dbałość o szczegóły. Ta gra jest po prostu doskonała i lepszej w tej klasie pewnie jeszcze długo nie będzie. Bo też po co ktoś miałby robić nowy bilard, skoro ten jest po prostu doskonały? Owszem, może i nie jest to pozycja dla każdego, ale jeśli kogoś bile, kije i łuzy rajcują, z dziewiątką na pewno zgodzi się.



Bo Cueball World po prostu rządzi!

Skrótowe zasady gry w bilard



Ósemka (8 bil)
W grze używa się 15 ponumerowanych bil, podzielonych na 2 grupy. Po wbiciu pierwszej bili do łuzy zawodnikowi przydzielana jest grupa, do której należała wbita bila, a następnie obaj gracze starają się wbić swoje siedem do łuz, co uprawnia do wbijania ostatniej, ósmej bili. Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy wbije bilę numer 8. Podczas gry każdy strzał jest deklarowany, czyli gracz musi określić bilę wbijaną oraz docelową łuzę.

Dziewiątka (9 bil)
W grze używa się 9 ponumerowanych bil, a wygrywa gracz, który umieści w łuzie bilę oznaczoną numerem 9. W danej chwili można jednak wbijać tylko tę o najniższym numerze spośród znajdujących się na stole, aczkolwiek dopuszczalne są uderzenia kombinowane. Dzięki temu, wbijając bilę o najniższym numerze, można dodatkowo wbić inne bile, w szczególnym przypadku z numerem 9 - i wygrać partię.

Nieskończoność (14/1)
W grze używa się zestawu 15 ponumerowanych bil. Zawodnicy wbijają dowolne do dowolnie wybranych łuz, dostając za każde prawidłowe wbicie 1 punkt. Wszystkie strzały muszą być deklarowane. Zawodnik, który uzyska jako pierwszy określoną liczbę punktów, wygrywa mecz.

Karambol
Gra toczy się na stole bez łuz. Każdy gracz ma własną bilę rozgrywającą - białą (dla odróżnienia jedna z nich jest oznaczona kropką - tzw. bila pikowa, czasami jest koloru żółtego), którą otrzymuje poprzez losowanie, trzecia bila "wspólna" jest koloru czerwonego. Celem gry jest dokonanie jak największej liczby zderzeń (carambolage), a za każde przyznawany jest jeden punkt. Błąd i strata kolejki następują w przypadku, gdy nie doszło do zderzenia.

Snooker
Gra rozgrywana jest na stołach do bilardu angielskiego 15 bilami czerwonymi i 6 kolorowymi. Punkty w grze przyznawane są za poprawne wbijanie bil oraz popełniane faule przez przeciwnika.

9	**Producent:** Awesome Development ■ **Dystrybutor:** Virgin Interactive ■ **Internet:** www.awesome.uk.com ■ **Wymagania:** P II 400, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP ■ **Akcelerator:** niezbędny
	■ superrealizm ■ bardzo dobre opcje treningowe ■ ładna grafika ■ interesujące lokacje ■ wszystkie liczące się typy gry ■ plus gry dodatkowe
	■ przeciwnicy to tylko dlonie

INFO

The partners

GATUNEK: SIM

Przyznać trzeba, że programiści z Monte Cristo pomysł na grę mieli naprawdę niezły. Po prostu - jak mówiła nieśmiertelna już dzięki tej linijce Karolina z pierwszej edycji Big Brothera - "nieźle to sobie obcykali". Otóż postanowili oni połączyć sposób rozgrywki i mechanizm działania The Sims z klimatem oraz atmosferą żywcem wziętą z prawniczych seriali z Ally McBeal na czele. Nawet jeśli nie jest to pomysł na szczególnie męską grę, to i tak przyznacie, że musiało zapachnieć grubym szmalem w biurach Monte Cristo. Chyba aż za bardzo - wizja zielonych nie pozwoliła programistom skoncentrować się nad ostatecznym doszlifowaniem gry.

Hut Sędzimir

A szkoda, bo to, co oddano graczom do instalacji, ma ogromny potencjał i wystarczyłoby tylko poświęcić procesowi produkcji jeszcze kilka tygodni, a mielibyśmy grę naprawdę świetną, co najmniej "ósemkę" albo nawet i "dziewiątkę" w naszej skali ocen. Po raz kolejny potwierdza się powiedzenie - "gdzie się człowiek śpieszy, tam się diabeł cieszy". Tak było i tym razem.

Po rozpoczęciu gry określasz, czy nowo powstałą firmę adwokacką chcesz prowadzić w dowolny sposób, czy też w zgodzie z jednym z trzech odgórnie ustalonych scenariuszy, z własnymi zadaniami i odmienn'e okreś.onymi celami. Wybór ten nie ma większego wpływu na zabawę, co najwyżej można powiedzieć, że gra według scenariusza jest nieco trudniejsza: poza rozwojem firmy musisz realizować pewne, niezawsze łatwe zadania. Ale jak już pisałem, nie wpływa to w znaczący sposób na samą mechanikę gry.

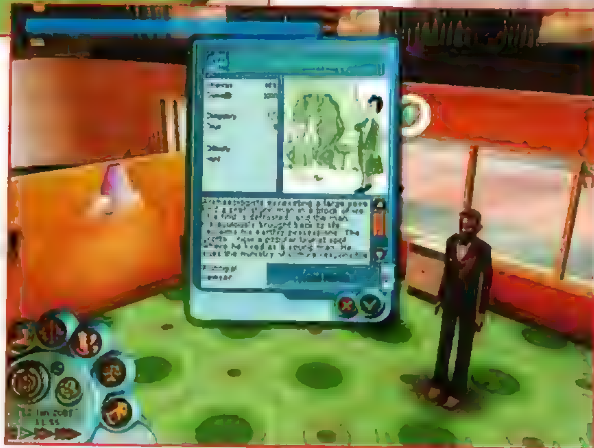
No tak, baby jak zwykle gadają o modzie i urodzie.

Ciekawy pomysł i potencjał The Partners nie doczekały się pełnej realizacji ze względu na brak ostatecznego szlifu.

Telenowele

Scenariusze w grze są trzy i każdy z nich przedstawia historię innej firmy prawniczej. Innej, ale na pewno w każdym przypadku pogrążonej w gęstej sieci intryg, romansów, wzajemnych układów i kombinacji. Główną bohaterką scenariusza 'Sea, Tex & Sun' jest Eva Tex, prawniczka - prosto z uczelni, która dzięki pieniądzom wujka Sammy'ego otwarła własną kancelarię. Eva musi sprawić, by 'Sea, Tex & Sun' stało się jedną z bardziej znanych firm prawniczych w mieście, uważając jednocześnie, by zamontowana przez wuja w jej biurze kamera nie uchwyciła jej podczas romansowania jednym z klientów czy wspólników. Wujek najzwyczajniej obawia się, że Eva trafi na matrymonialnego oszusta.





Sprawy sądowe opisano dość pobieżnie, ale... z poczuciem humoru.

W scenariuszu 'Gordon & Gordon' poznajemy małżeństwo - Isabellę i Alana Gordonów - ona ma charakterek, on ma oko na młodsze asystentki. Czuć kłopotami? Tak jest w istocie, bowiem Isabella postawiła mężowi ultimatum - albo Alan przestanie uganiać się za spódniczkami, albo firma przestanie istnieć. Przykładny małżonek postanawia oczywiście zmienić się, ale do firmy 'Gordon & Gordon' trafia właśnie nowa, diabelnie atrakcyjna pani prawnik. Będzie gorąco! Ostatni, również pewn'e bazujący na brazylijskiej telenoweli, scenariusz to 'Adios & Goodnight', w którym J.R. Goodnight - apodyktyczny i surowy właściciel firmy - przykręca pracownikom śrubę na krótko przed odejściem. Chce po prostu, by wszyscy zapamiętali go i nieważne, w jaki sposób. Ojcu przeciwstawia się J.R. Goodnight Junior, który wraz ponętną Angeliną Adios stara się zmienić oblicze firmy na bardziej ludzkie. Przy tym nie rezygnują z wysokiego poziomu świadczonych usług prawniczych. Prawnicy w The Partners to - jak widać - raczej bohaterowie kącika towarzyskiego lokalnej gazetki niż dumni członkowie palestry.

Ally McBeal + The Sims = The Partners!

Simsopodobni

Kiedy już wybierzesz scenariusz i zapoznasz się z zadaniami, jakie przed tobą postawiono, przeniesiesz się do głównej części gry, w której akcja dzieje się w pełni trójwymiarowym środowisku. Wszyscy ci, którzy grali wcześniej w Sims, od razu poczują się jak w domu, nawet układ ikonek bardzo przypomina tę kultową grę firmy Maxis. Podobnie jak tam, tak i ta gra działa w dwóch trybach - budowania i akcji. W tym pierwszym, korzystając z funduszy kancelarii, możemy zainwestować w dodatkowe pomieszczenia (przydaje się pod koniec gry, kiedy firma naprawdę rozrasta się) oraz sprzęty, urządzenia i przedmioty, jakie prawnicy będą mogli wykorzystać do relaksu, romansów... i pracy - chociaż to robią najmniej chętnie. Podobnie jak w The Sims, sprzęty i urządzenia służą zaspokajaniu potrzeb, o których dowiadujemy się z ekranu informacji o danej postaci. Sprzętów jest tu dużo, wygląda ono ładnie i funkcjonuje jak należy, jednak ilość wyraźnie nie przechodzi tu w jakość, bowiem dużą jego część po prostu zdublowano, więc wiele urządzeń zaspokaja te same potrzeby w tym samym stopniu. Jak się można domyślić, autorom chodziło po prostu o graficzne zróżnicowanie gry.

Tempus fugit, czyli płynie czas

Kiedy budujesz dodatkowe pomieszczenia lub kupujesz urządzenia i sprzęty, czas w świecie The Partners zatrzymuje się. Przejście w drugi tryb gry - tryb akcji, sprawia, że czas rusza do przodu na tyle szybko, by gra nie nudziła przestojami i odpowiednio, by można było zapanować nad zachowaniem prawników. A to jest o tyle ważne, że te bestie w gamiturach za kilka tysięcy dolarów rozłażą się po firmie i zamiast pracować - plotkują, obściskują się lub wymieniają inwektywami. Gorzej niż przedszkolaki. Przyznać jednak trzeba, że taki, a nie inny charakter komputerowych adwokatów sprawia, iż gra w The Partners nabiera rumieńców. W związku z tym, że zachowują się właśnie w ten sposób, przyklejony do ekranu albo przywołujesz ich do porządku albo pakujesz jeszcze głębiej w...

Romanse i intrygi

Każdego prawnika określono kilkoma cechami i kilkunastoma potrzebami - twoim zadaniem jest takie kierowanie jego losem, by wszystkie potrzeby zostały zaspokojone, od tego bowiem zależy poziom wykonywanej przezeń pracy. Ponieważ potrzeby te uzależnione są od rodzaju kontaktów międzyludzkich, musisz zapamiętać cechy bohaterów prawniczego dramatu tak, by np. nie nasyłać rozegrzanej z namiętności i marzącej o wielkiej miłości asystentki na gamoniowatego i niemyślącego o amorach prawnika, który na dodatek zajmuje się przygnębiająca sprawą rozwodową. Na szczęście gra udostępnia kilka narzędzi, dzięki którym możemy określić podobieństwa między dwiema osobami (a więc i prawdopodobieństwo, że przypadną sobie do gustu) oraz podejrzeć dokładnie ich charakterystykę. A propos podglądania, w The Partners możesz uruchomić specjalną kamerę, która w oddzielnym okienku podąża nieustannie za wybranym pracownikiem i towarzyszy mu we wszystkich biurowych sytuacjach.



Zanim rozbudujesz kancelarię, jest to raczej ponura buda.

Praca?

A jedną z nich jest oczywiście praca. Niestety w The Partners potraktowano ten element po macoszemu. Od czasu do czasu do twojej

kancelarii przychodzi list ze zleceniem. Znajduje się w nim skrótowy opis sprawy, wstępne prawdopodobieństwo odniesienia zwycięstwa oraz ogólny poziom trudności. Na podstawie tych parametrów decydujesz, czy jesteś zainteresowany zleceniem. Jeśli tak musisz jeszcze określić, który z twoich prawników będzie prowadził sprawę. W razie potrzeby możesz także wyznaczyć dwóch dodatkowych adwokatów, by mu pomagali; uważaj jednak, aby w ten sposób zbyt szybko nie wyczerpać zespołu, bo w późniejszych fragmentach gry nieraz przyjdzie ci prowadzić równocześnie aż pięć różnych spraw.

Szkoda, że cała praca sprowadza się jedynie do tego - przydzielania prawników sprawom i nadzorowania ich pracy. Właściwie nie wykorzystano tego elementu, a na usprawiedliwienie dla programistów z Monte Cristo, można tylko stwierdzić, że rzeczywiście trudno oddać w rozsądny i grywalny sposób, realia pracy prawnika. Jednak trudno nie oznacza wcale, żeby z tego rezygnować, prawda? Tym bardziej że poszczególne sprawy nie różnią się właściwie niczym - w grze jest ich aż sto dwie, ale prowadząc je, nie myślisz wcale, kogo bronisz i dlaczego. To po prostu kolejna kopertka, do której musisz przydzielić prawników.


Dla swoich prawników warto stworzyć taki pokoik grzechu... Ważne, żeby był w nim automat z prezerwatywami.

Zaletą gry bez wątpienia jest spora dawka humoru. Opisy spraw przedstawiają sytuacje

Partnerzy - to naprawdę inspirujące!!!

Bez wątpienia dwoma największymi inspiracjami dla gry The Partners był serial "Ally McBeal" i gra The Sims.

The Sims

Maxis/Electronic Arts

Gra The Sims to od dłuższego czasu najlepiej sprzedająca się pozycja w Stanach Zjednoczonych, nic więc dziwnego, że Monte Cristo wzorowało się na tym tytule. Z gry firmy Maxis twórcy The Patners pożyczyli układ rozmieszczenia ikonek, tryb budowania, który pauzuje akcję gry, udźwiękowienie dialogów oraz ogólny sposób prowadzenia rozgrywki, w którym postaciom widocznym na ekranie wydawane są polecenia, nakazujące im interakcję z innymi osobami lub przedmiotami.

Ally McBeal



Serial "Ally McBeal" w roku 1999 okrzyknięto najlepszym serialem telewizyjnym i do dziś ma wielu wiernych fanów. David Kelly, twórca serialu, a prywatnie mąż Michelle Pfeiffer, zawodowo zaś były pracownik kancelarii prawniczej Fine & Ambrogne, stworzył klimat biura adwokackiego, gdzie prowadzone sprawy nie są tak ważne jak biurowe intrygi i miłosne rozterki roztrzepanej bohaterki tytułowej - pani adwokat Ally McBeal. Tę właśnie atmosferę i klimat "pożyczyli" programiści z Monte Cristo, a najlepiej opisuje ją cytat z jednego odcinka - "Miłość i prawo niczym się nie różnią - romantyczne z założenia, lecz od praktykowania można się zarazić, mimo to lubię moją pracę".


Poranna gimnastyka?


Trójkącik? Takie rzeczy zdarzają się w The Partners. Zastanawiam się, skąd zaczerpnięto tytuł gry.

przyjmowane przez adwokatów - nie wiem czy zamierzone było, by panie siadające na krzesłach czy kanapach miały, mimo spódniczek, po męsku rozłożone nogi. Nie wygląda to ani ład nie, ani seksownie i sprawia raczej wrażenie zwykłego niedopracowania. Udźwiękowienie jest równie średnie, z niecieka wymi motywami muzycznymi i sprowadzonymi do produktów i mamrotania dialogami - kolejne zapożyczenia z The Sims.

absurdalne i naprawdę budzące uśmiech na twarzy, podobnie jak niektóre czynności wykonywane w kancelarii. Nie zawsze mamy w grach do czynienia z poleceniami, takimi jak lizanie butów, werbalny atak czy gruchanie na sofie. A dla adwokatów w The Partners to codzienność.

Upper-middle class

Oprawa graficzna i dźwiękowa to takie lepsze poziomy średnie. Engine graficzny działa szybko, umożliwia dowolne przybliżanie i oddalanie kamery, jak również obracanie pola gry o dowolny kąt, ale grafikę trudno nazwać szczególnie urokliwą. Szwankuje też animacja postaci, które czasami rozmijają się i przenikają przez siebie. Każda czynność w The Partners jest animowana oddzielnie (np. czynność "gruchania na kanapie", jeśli zdarzy się dwukrotnie z rzędu, będzie wyglądała tak, że wybrana parka usiądzie na sofie, pomiętosi się trochę, wstanie, po czym znów usiądzie, pomiętosi się i wstanie). Wygląda to dość śmiesznie. Podobnie jak niektóre pozy

Proszę wstać, sąd ogłosi wyrok!

Ciekawy pomysł i potencjał The Partners nie doczekały się pełnej realizacji ze względu na brak ostatecznego szlifu. Oprawa gry nie wychodzi ponad przeciętną, prowadzenie spraw sądowych to kilka prostych czynności, a w grze brakuje elementów motywujących gracza do aktywności - tak naprawdę wirtualni prawnicy na ekranie radzą sobie bardzo dobrze i bez czyjejkolwiek ingerencji. To wszystko sprawia, że intrygi i machlojki towarzyskie dość szybko nudzą się nawet dużo odważniejsze niż w The Sims sceny romansowania nie ratują gry.

cris



7

INFO

Producent: Monte Cristo ■ **Dystrybutor:** Monte Cristo ■ **Internet:** www.montecristogames.com/partners/ ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB


■ humor, humor humor ■ sporo sprzętu do zainstalowania w kancelarii ■ bogaty wachlarz zachowań prawników


■ nie wykorzystano motywu prowadzenia spraw sądowych ■ koślawe animacje ■ dużo zapożyczeń z The Sims — mało oryginalnych pomysłów

Ally McBeal + The Sims = The Partners!

Gianluca Vialli's European Manager



■ Tuli a.k.a. Eld

Coś cieniutko ostatnio w branży gier menedżerskich. Kilka uznanych serii zeszło już chyba na zawsze z tego świata (Ultimate Soccer Manager, Premier Manager), inne - choć od dawna zapowiadane - nie ukazują się (Ice Hockey Manager), a oczekiwanie na Championship Manager 4 przedłuża się w nieskończoność.



Gianluca Vialli

Urodzony: 09.07.1964 w Cremonie
Wzrost: 1,80 m
Pozycja: napastnik
Kluby: Cremonese (Włochy), Sampdoria (Włochy), Juventus (Włochy), Chelsea (Anglia)
Osiągnięcia: dwukrotny Mistrz Serie A (1990/91, 1994/95), czterokrotny zdobywca Pucharu Włoch (1984/85, 1987/88, 1988/89, 1994/95), dwukrotny zdobywca Pucharu Zdobywców Pucharów (1989/90 1997/98), zwycięzca Ligi Mistrzów (1995/96), zdobywca Superpucharu Europy (1998), zdobywca Pucharu Anglii (1996/97), zdobywca Pucharu Ligi Angielskiej (1997/98), król strzelców Serie A (1990/91)

GATUNEK: SPORTOWA/SIM

Dziwne, bo przecież do turnieju finałowego Mistrzostw Świata w piłce pozostały zaledwie dni, co z punktu widzenia ekonomisty amatora oznacza, że półki sklepowe powinny uginać się pod ciężarem pudełek z wizerunkiem piłki. Dlatego cieszy to, że panowie z Midas Interactive zapłacili sławnemu Vialliemu kasę za wizerunek i zrobili grę - menedżer piłkarski.

Co ma mrówka do piłki?

Film wprowadzający do gry wzbudził we mnie zdumienie. Oto bowiem widzimy mrówkę, która zmierza do swojego mieszkanka, zasiada wygodnie na fotelu i czyta gazetę, trzęsąc czułkami w rytm muzyki dobiegającej z radia. Tu należy wspomnieć, że zarówno gazeta, jak i owo radio widnieją na liście sponsorów gry, zatem kamery dokładnie i długo ukazują ich nazwy. Nic to jednak, nasza dzielna mrówka czyta, a co chwila całe jej mieszkanie podryguje, jakby pół metra nad nim przebiegało spore stado szalonych krów. Jak się wkrótce wyjaśni, nasza bohaterka jako miejsce zamieszkania wybrała teren boiska. Ciekawy pomysł na wprowadzenie do gry, ale chyba niewiele ma wspólnego z samą grą.

Co by nam się dobrze pracowało

Grę rozpoczynamy od przyjęcia jednej z propozycji pracy. Aby nie było zbyt łatwo, na początek są to tylko drużyny drugoligowe. I bardzo dobrze - co to by była za zabawa, gdyby zacząć karierę od takiego Realu czy Liverpoolu? A tak, powolutku pniemy się z wybraną drużyną po szczebelkach hierarchii i kto wie, czy po wygaśnięciu kontraktu nie otrzymamy oferty z renomowanej firmy? W sumie dostępnych jest dziesięć lig europejskich: angielskie Premier League oraz pierwsza i druga liga, włoska Serie A i B, liga francuska, holenderska, niemiecka Bundesliga i jej zaplecze oraz hiszpańskie Primera Division i Secunda Division.

Nowości brak

GVFM bez dwóch zdań jest menedżerem wtórnym - stąd pod żadnym względem nie może równać się z boskim Championship Managerem. Ot, kierujemy poczynaniami klubu poprzez sprawy związane z trenerką, zarządzaniem finansami i całą administracją klubową. W zasadzie nic ciekawego, bowiem wszystkie te opcje ograniczono do minimum. Trening sprowadza się do ustalenia tego, jak dużo czasu kopacze poświęcą na doskonalenie umiejętności, a także jakich podstawowych zagrań mają się uczyć. Taktyka ogranicza się do podstaw, jak np. wybór któregoś z kilku ustawień oraz grę długimi piłkami lub krótkimi podaniami, strzały z dystansu lub z najbliższej od egłości etc. Poza tym czekają tu na nas te same opcje administracyjne, co we wszystkich innych menedżerach, m.in. kupowanie i sprzedawanie zawodników itd. W sumie prawdą jest, że w tego typu grach trudno wymyślić cokolwiek nowego, lecz brak oryginalności można nadrobić rea izmem. Z tym jednak także tutaj krucho. Nasze posunięcia taktyczne nijak mają się do tego, co dzieje się na boisku. Zmiany ustawienia czy zawodników nie wpływają na grę w taki sposób jak powinny. Czasem nawet skutek jest odwrotny od zamierzonego, choć częściej po prostu niezauważalny. Dochodzą do tego jeszcze nieco za wysokie jak na piłkę nożną wyniki.



Powtarzające się kwestie

Jak na grę typu menedżer przystało, oprawa graficzna dziełem wielkim nie jest. Interfejs okazuje się wprawdzie całkiem użyteczny i prosty, ikony też rozmieszczono w miarę rozsądnie, ale wygląd menusów jest co najwyżej średni. A już co najmniej śmiesznie przedstawiono spotkania. Zamiast zdecydować się na realizację meczu za pomocą animacji lub napisów - jak to jest w CM, w ty przypadku panowie postawili na stateczne obrazki z opisami sytuacji. Niby w porządku, ale tych rysunków i opisów jest szalenie mało i co chwila na ekranie ukazują się te same! Po jednym meczu znamy już na pamięć wszystkie sytuacje oraz to, jak się kończą. W dodatku z głośników sączy się nudny głos komentatora odczytującego owe komunikaty. Istna katorga.



Opcje taktyki nie są zbyt rozbudowane.

Na bezrybiu...

Jak już napisałem we wstępie - posucha wśród menedżerów staje się powoli męcząca dla fanów. Dlatego chyba niemal każdy sięgnie po Gianluca Vialli's European Manager - choć lojalnie ostrzegam, że nie wzbudzicie przy nim zbyt wielu emocji.

4

Producent: Midas Games ■ **Dystrybutor:** Midas Games ■ **Internet:** www.gianluca-vialli.com ■ **Wymagania:** P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/XP, 4xCD ■ **Akcelerator:** niewymagany


■ ostatnio cienko z menedżerami - więc na bezrybiu i rak ryba


■ komentarze często powtarzają się ■ w zasadzie brak nowalijek ■ szybko się nudzi

INFO

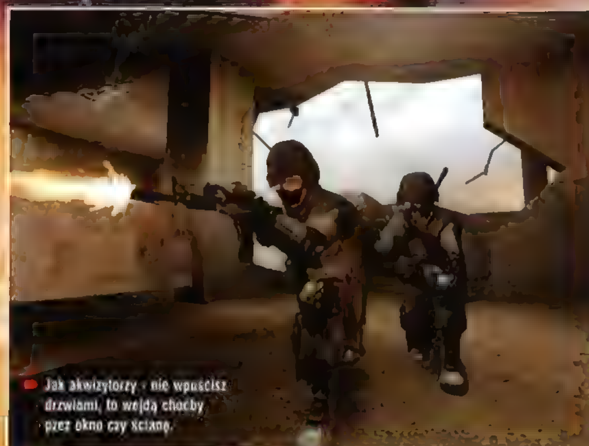
Vialli na ławce

GATUNEK: FPP

THE SUM OF ALL FEARS

Pepin Krootki

Możemy śmiało powiedzieć, że prowadzona od kilku lat za sprawą Red Storm komputerowa wojna z terroryzmem doczekała się wreszcie kontynuacji w realnym świecie. ;) To zaś spowodowało wysyp kolejnych "Rajnboł Siksów". Ostatnio nierzadko dane mi było oglądać kolejne gry z tej serii. Tak często, że przestałem już zwracać uwagę na "otoczkę" oraz fabułę. Koniunktura dobra, produkt sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, zatem każdy powód, by wysłać chłopaków z Rainbow na akcję, jest dobry...



Jak akwizytorzy - nie wpuścisz drzwiami, to wejdą choćby przez okno czy ścianę.

Jak już napisałem, w tym ogólnym komputerowym wyrzynaniu terrorystów i spiskowców dawno już zatracono wszelki sens. Tym razem jednak mamy do czynienia z czymś odrobinę więcej niż napisaną na kolanie fabułką i odcinaniem kolejnych kuponów od sukcesu Rainbow Six. Otóż, ktoś w Paramount Pictures odkurzył jedenastoletnią książkę Toma Clancy zatytułowaną "Suma wszystkich strachów". Temat jest chodliwy, czemu nie nakręcić na tej podstawie filmu? Najwyraźniej nie znaleziono żadnych poważniejszych przeciwwskazań, toteż niniejszy obraz już wkrótce powinien pojawić się na naszych ekranach (w "cywilizowanym" świecie premiera odbyła się 31 maja). Równocześnie z filmem na zawartość naszych portfeli nastawać będzie gra komputerowa o analogicznym tytule.





... ale ja szybciej strzelam.

Mądrzy, że aż strach!!!

Początkowo zabawa jest naprawdę przednia. Szczególnie cieszy ulepszona sztuczna inteligencja. Przeciwnicy zachowują się o niebo bardziej racjonalnie niż w ostatnim R6, który recenzowałem (Black Thorn), choć w porównaniu z Ghost Reconem różnica nie jest już tak uderzająca. Co najważniejsze, słowo "przeciwnicy" jest teraz jak najbardziej na miejscu - poprzednio mieliśmy do czynienia co najwyżej z tarczami, przewidywalnymi głupimi kukiełkami.

Zaraz po odpaleniu pierwszej z brzegu mapy w trybie Firefight poczułem, że mam do czynienia z wrogiem, który naprawdę potrafi zaleźć za skórę i zmusić do wytężenia szarych komórek. Zaskoczeni przeciwnicy szukają osłony, a następnie zaczynają skutecznie odgryzać się, by w końcu przejść do kontrataku. Tak, tak, do kontrataku, a nie ślepej szarży z



pianą na ustach i palcem zaciśniętym na spuście. Jeśli nie uda nam się wtargnąć do pomieszczenia za pierwszym razem, zwykle jeden z terrorystów gdzieś się przyczai i wali serią po framudze, gdy tylko próbujemy się wychylić. W tym czasie pozostali próbują zajść nas od tyłu. Draby nauczyły się też używania granatów i "błyskdymek", co wychodzi im się całkiem nieźle. Wszystko to razem sprawia, że w przeciwieństwie do R6 nie opłaca się stać w miejscu, czekając na kolejne posunięcia przeciwnika. Tutaj cały czas trzeba przeć naprzód i nieustannie improwizować. Sprzyja temu możliwość wydawania rozkazów w czasie walki. "Czyść teren", "wrzuć granat" etc. to naprawdę niewiele, ale właśnie tych prostych poleceń brakowało mi w R6.

Gdzie planowanie?!

Ucieszony możliwością bezpośredniego dyrygowania podwładnymi, postanowiłem sprawdzić, jak mają się sprawy z fazą planowania, jednak... nie znalazłem takowej. Nic to - pomyślałem - pewnie będzie w kampanii, lecz kiedy i tam jej nie znalazłem, ogarnęła mnie czarna rozpacz. Co oni zrobili z moją kochaną grą dla perfekcjonistów??? Gdzie podziała się ta gra, której jak w żadnej innej wiele zależało od dobrego planu i na każdą sekundę akcji przypadały zazwyczaj długie godziny przygotowań? R6 uczył, jak ważne jest to, by skoordynować współdziałanie każdego członka zespołu...

Strach pomyśleć, co będzie dalej...

...jeśli ta tendencja "rozwojowa" dalej utrzyma się. Jestem w stanie zrozumieć, że Rainbow Six delektowało się wąskie grono graczy. Dla większości był po prostu albo zbyt trudny, albo zwyczajnie nudny, przeładowany i wymagający grzebania się w szczegółach. Przykro mi tak pisać, ale to, co zrobiono w

bierać w broni... Przecież komandosi z takich jednostek mają nawet prawo do robionych na indywidualne zlecenie przeróbek, by pukawki lepiej leżały w dłoni!). Ale co ja się czepiam. Będę szczęśliwy, jeśli w następnych częściach nie zobaczymy porozrzucanych po mapie apteczek i amunicji... Z drugiej strony, znów okazuje się, że zawarte w grze bogactwo wojskowych utensyliów zdaje się psu na budę, zaś karabiny snajperskie to już zupełnie ozdobnik (tak naprawdę nie ma ich gdzie użyć!!!). Po krótkim okresie eksperymentowania szybko o nich zapomniałem i całą grę przeszedłem, używając zamiennie MP5SD i zmodyfikowanych M4.

Rozgrywka, że aż strach się bać

Ponieważ nie możemy obejrzeć terenu działań przed akcją - aby rozeznać się, co i jak, autorzy - w trosce byśmy się nie zgubili - przygotowali dla nas domyślny plan. Jego zmiana jest dla przeciętnego gracza niezmiernie kłopotliwa, bowiem wymaga użycia profesjonalnego edytora (które to narzędzie szczęśliwie dołączono do gry). Reasumując: miast misternie wypracowanego planu i jego koncertowego, precyzyj-



O filmie słów kilka...

Scenariusz powstał na bazie powieści pod tym samym tytułem, wydanej w 1991 r. Historia zaczyna się, gdy izraelski samolot z amerykańską bombą atomową na pokładzie zostaje zestrzelony gdzieś nad Syrią. Po pewnym czasie śmiercionośny ładunek przedostaje się w ręce neonazistowskich terrorystów, którym marzy się wojna nuklearna między Rosją i Stanami Zjednoczonymi. I tu wkracza sztandarowy bohater Clancy'ego, Jack Rayan, na razie pozostający szarym pracownikiem CIA. W tej roli zobaczymy Bena Afflecka. Jeśli wierzyć krytykom, jest on jak do tej pory najgorszym Rayanem (wcześniej rola ta przypadła Alecowi Baldwinowi i Harrisonowi Fordowi). Miejmy nadzieję, że kiedy będziecie czytać ten tekst, film będzie już wyświetlany w naszych kinach. Póki co pozostają nam książka i gra.

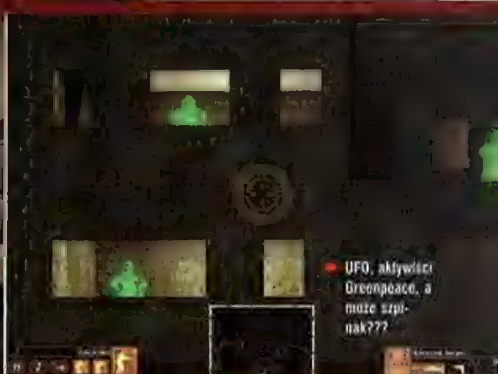
Oficjalna strona internetowa www.thesumofallfears.com



Zapraszamy na nowy Reality Show "Strzelaniny na żywo".



Kupą mości panowie!



UFO, aktywiści Greenpeace, a może szpinak???



TsoAF-ie po prostu - ekhem - to prostytucja. Chłopcy z Red Storm poszli na łatwiznę (czytaj: polecieli na kasę) i stworzyli gierkę adresowaną do znacznie szerszej publiczności. W rezultacie TSOAF nie pozwala nawet na swobodne uzbrojenie i wyposażenie wszystkich trzech (nie przecierajcie oczu, dobrze przeczytaliście: TRZECH) komandosów. Możemy jedynie wybierać spośród kilkunastu wcześniej przygotowanych zestawów.

Na dodatek dostęp do kolejnych broni uzyskujemy dopiero z postępami w grze (co za imbecyl to wymyślił - jakby prawdziwy oddział antyterrorystyczny nie mógł prze-

nego wykonania mamy spłyconą na potrzeby przeciętnego gracza-zabijakę rozgrywkę typu "trzech dzielnych rewolweros" prze do przodu, przy okazji rozwalając dziesiątki statystów (bo role "tangos" nie są zbyt długie). :)

Oczywiście na polu walki kręci się także (choć możemy to wyłączyć) mrowie komandosów z innych sekcji, jednak należy ich traktować jako element scenografii, na który nie mamy żadnego wpływu. Przypominamy sobie o nich wtedy, gdy któryś z naszych na takowym zablokuje się. Ta ostatnia sytuacja wymaga od nas kłopotliwego zawracania po maruderów. Puśćmy jednak tę drobną niedogodność w niepamięć, bo zachowanie dwóch pomocników z





sekcji, którymi akurat nie sterujemy, autentycznie zasługuje na kilka słów uznania. Podkomendni znacznie lepiej niż w grach spod znaku R6 radzą sobie z przeciwnikami, którzy nacierają z flanki bądź od tyłu. Ponadto o wiele sprawniej rozglądają się i częściej ustawiają tak, by kontrolować przejścia, skąd może nadciągnąć zagrożenie.

Quicksave i po strachu

Gdyby przeprowadzić wśród graczy ankietę "za co najbardziej nienawidzimy Rainbow 6" odpowiedź najprawdopodobniej brzmiałaby: "za brak możliwości swobodnego zapisywania stanu gry". Teraz, kiedy jednym klawiszem możemy w dowolnej chwili zaoszczędzić



A ten pan miał pecha bo akurat stał za drzwiami.

Niepodobają się moje dzieła???

dziesiątki minut straconych na powtarzanie tych samych czynności z ubolewaniem stwierdzam, że... zabawa dużo na tym straciła. Misje nie są już tak emocjonujące jak kiedyś, gdy serce biło jak oszalałe, podczas poszukiwań ostatniego terrorysty. Świadomość, że w ułamku sekundy może on niespodziewanie posłać do diabła długie godziny naszych starań, przyprawiała gracza o zimne poty. Teraz zaś mamy pełny komfort psychiczny, ale dla najbardziej zasłużonych miłośników R6 w pewnym momencie może powiać nudą. Opcja szybkiego zapisu gry w trybie Lone Wolf to już lekka przesada - co to za sztuka wystrychnąć tych hultajów na dudka? Powiecie: jest na to rada - nie save'ować! Owszem, ale przyznajmy, ilu z nas ma tak silną wolę? No i jest jeszcze jeden niekorzystny aspekt tej sprawy. Przy zapisywaniu stanu gry przejście całej składającej się z jedenastu misji kampanii to zabawa na jedną noc.

Strach ma wielkie oczy

Oszczędzono nam spektakularnej rewolucji elementów wizualnych. To, co widać na ekranie, to raczej efekt wykonania kolejnego kroku na drodze ewolucji, która trwa od czasu wydania pierwszego R6. Warto zwrócić uwagę na tekstury, które robiono z myślą o trzydziestodwubitowym kolorze. Przy słabszych ustawieniach wyglądają po prostu brzydko. Usprawniony engine znakomicie symuluje przestrzeliwanie różnych przedmiotów. Kule - w zależności od kalibru - inaczej penetrują poszczególne rodzaje materiału. Nareszcie strzelając w drzwi czy drewnianą framugę, można skrócić egzystencjalne cierpienia stojącego tam wroga. Tym bardziej zdumiewa, że mimo tak zaawansowanych rozwiązań niemożliwe jest np. przebijanie opon samochodów (ależ to była frajda w Rogue Spear!). Notabene nie są tutaj okrągłe, ale najczęściej kanciaste, i budzą niesmak.

Powstała z połączenia R6 i Ghost Recona mieszanka wywoła entuzjazm zwłaszcza u miłośników SWAT3. TSoAF to bardzo nierówna gra. Miast misternie wypracowanego planu i jego koncertowego, precyzyjnego wykonania mamy spłyconą na potrzeby przeciętnego gracza-zabijakę rozgrywkę typu "trzech dzielnych rewolweros prze do przodu".

Suma wszystkich wrażeń

Powstała z połączenia R6 i Ghost Recona mieszanka wywoła entuzjazm zwłaszcza u miłośników SWAT3. Pod względem wrażeń, jakich dostarcza produkcja Sierry jest najbliższa najnowszemu dziecku firmy Red Storm. TSOAF to pozycja bardzo nierówna. Co z tego, że przeciwnicy chwilami wykazują autentyczne oznaki myślenia, skoro nadal wielu z nich pilnuje małych pomieszczeń, stojąc twarzą do ściany? Co po bardziej funkcjonalnych interfejsie i sterowaniu, skoro właściwa rozgrywka uległa poważnemu spłyceniu (rzekłbym, że zbliżyła się do gier konsolowych)? Nawet muzyka nie jest już tak porywająca jak kiedyś, wyraźnie brakuje w niej motywu przewodniego. A może to ja powinienem przejść na emeryturę???

08/2002

7+

INFO

Producent: Red Storm **Dystrybutor:** Ubi Soft **Internet:** www.redstorm.com
Wymagania: PII 450 Mhz, 128 MB RAM, Win9x/00/ME/XP **Akcelerator:** 16 MB minimum

▪ AI ▪ funkcjonalny interfejs ▪ wciąga ▪ wiele usprawnień ▪ save w czasie misji

▪ brak fazy planowania ▪ totalna komercja ▪ gdzie wyjątkowy charakter R6 ▪ bardzo nierówna ▪ nie tak emocjonująca jak kiedyś ▪ ewolucja w stronę zręcznościową (konsolową?) ▪ save w czasie misji:)

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO ...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

Sklep internetowy TimSoft

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

Adres http://www.timsoft.pl/

SKLEP KOMPUTEROWY 2865052

48 godzin
Pełny cennik
Nowości
Zapowiedzi
Hity
Dla dzieci
Po polsku
Edukacja
Koszyk
Moje konto
Jak kupować

Recenzje graczy
Kody do gier
Strony WWW
Porady
Patche
Dema gier
Recenzje
Solucje
Forum
Drivery

Prezenty
Kontakt
Strona główna

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!

Prezenty i promocje do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Mafia PL 2002-06-19 07:16:07

kategoria: gry • akcja • tpp
Zobacz też: opis • recenzja graczy (1)
Średnia ocena: 5.0/5
Podobne produkty: wg rekomendacji • wg kategorii

Uliczki uliczne, pościgi samochodowe, strzelaniny i inne budzące dreszcz emocje zaoferować może Ci jedynie "Mafia" - najnowsza gra autorów przebojowego "Hidden & Dangerous"[...]

Cena 95.04 zł W sprzedaży od 2002-08-06

Hitman 2 2002-06-19 07:14:54

kategoria: gry • akcja • fpp • taktyka
Zobacz też: opis • recenzja graczy (0) • kody do gry (1) • strony WWW (1)
Średnia ocena: 5.0/5
Podobne produkty: wg rekomendacji • wg kategorii

Ponury bohater gry Hitman: Codename 47, zawodowy zabójca, w sycylijskim klasztorze usiłuje odpokutować za wszystkie popełnione w życiu grzechy. Jednak nie można tak łatwo odciąć się od swojej przeszłości. Szef rosyjskiej mafii odnajduje go i podstępem zmusza do powrotu do "pracy"[...]

Cena 136.00 zł W sprzedaży od 2002-09-19

GRY PC-CD ROM
Najbliższe premiery i wznowienia

Jazz i Faust PL 18.06.2002
Cue Club PL 20.06.2002
Duke Nukem Manhattan Project PL 21.06.2002
Return to Castle Wolfenstein 25.06.2002
Road Wage PL 25.06.2002
Quake 3 Team Arena 26.06.2002
Franker 2,5 27.06.2002
Lego Football Mania 27.06.2002
Virtua Tennis 27.06.2002
Lego Racer 2 27.06.2002

Najchętniej zamawiane gry
Grand Theft Auto 3 (GTA 3) + koszulka
Hooligans PL

POLECAMY
STARMAGEDDON
• zostań najlepszym strategiem
• zobacz nowe rasy i jednostki
kupuję
pokaż opis
cena 47.99 zł

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy
GRY OnLine™
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-59
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 lipca 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl.
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-08 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

Tytuł	Cena
3D Ga[illegible] ler PL	69,99
4x4 E[illegible]on+Motocross Mania gratis	49,00
Ace Ventura-Pet Detektyw PL	49,90
Age of Wonders 2 PL	69,00
Age of Wonders PL + Clash PL gratis	49,00
Age of Empire Coll.Edition	179,00
Aquaris PL	24,90
Airfix Dogfighter	29,90
Airport Inc.	49,00
Alice American Mc Gee	44,90
Al[illegible]nie Czarów PL	69,00
Alien Ka[illegible]	19,90
Aliens vs Predator 2 + Pyl gratis	99,00
Aliens vs Predator 2 Expansion Pack	49,00
Aliens vs Predator Gold Edit.	49,00
Apache - Havoc	29,90
A[illegible] PL	49,90
Arcanum PL	129,00
A[illegible] PL	79,90
A[illegible] 2 PL	26,90
A[illegible] PL	79,99
B[illegible]	69,00
Baldur's Gate 2 PL	159,00
Baldur's Gate 2 Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
Baldur's Gate Saga (BG I + BG II	
+ dodatek) 12xCD PL	159,99
Baldur's Gate Srebrna Edycja PL	69,90
Battle [illegible] 4 + Incubation Gratis PL	49,99
Battle [illegible]ms PL	69,00
B[illegible]ckers PL	49,90
Black & White PL	79,90
Black & White Creature Isles (dod.) PL	79,00
BLADE RUNNER	45,00
BROKEN SWORD II PL	45,00
B[illegible]00 PL	79,00
C&C RED ALERT	45,00
C&C Red Alert 2	79,00
C&C Red Alert 2 Yuri's Revenge (dod.)	79,90
Caesar 3 PL	49,90
Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL	99,99
Car Tycoon PL	29,90
C[illegible] Empire PL	99,00
Cats 4	69,00
Championship Manager 2001/02	139,00
Championship Manager 3 + liga PL	39,90
C[illegible]master 8000	69,00
C[illegible] 2 Próba Czasu PL	49,90
Civilization Call to Power 2	49,90
Clive Barker's Undying	44,90
Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00
Comm[illegible] Outbreak PL	49,90
COLIN McRAE RALLY	19,99
Colin McRae Rally 2 PL	49,90
Colobot PL	49,90
Combat Mission Gold PL	79,90
Command & Conquer: Renegade	129,00
Commandos 2	79,90
Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Conflict Zone PL	49,90
Conquest: Frontier Wars PL	69,00
Corsairs PL	19,99
Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Coś (the Thing) PL	129,00
Counterstrike: Condition Zero	99,00
Creatures 2	59,00
CROC	45,00
Cue Club PL	29,95
Cutthroats	34,90
Cywilizacja 3 (Civilization 3)	159,90
Defender of the Crown PL	19,00
Delta Force	39,90
Delta Force 2	39,90
Delta Force- Land Warrior	79,00
Descent 3	19,00
Destroyer Command PL	99,90
DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
Deus Ex	79,99
Devil Inside PL	19,95
Diablo	49,90
Diablo 2 PL	99,00
Diablo 2 PL + Diablo I	
+ Pan Zniszczenia PL (Battlechest)	199,99
Diablo 2 PL Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
Diablo Hellfire	19,90
Dogz 4	69,00
Doom: Ultimate Collection	79,00
Droga do Eldorado PL	29,90
DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00
DUNE 2000 CD	45,00
Dungeon Keeper 2 PL	45,00
Dungeon Siege	169,00
Earth 2150: Lost Souls PL	39,90
Earth 2140 + Misje PL	19,90
Earth 2150 PL	24,90
Earthworm Jim 3D PL	49,90
Emergency PL	19,99
Emperor: Battle for Dune	79,90
Empire Earth PL	179,00
Enemy Engaged PL	99,00
Era Futbolu 2002 PL	19,90
Escape From Monkey Island	79,00
Etherlords PL	49,00
Eurofighter Typhoon PL	79,90
Europa Universalis 2 PL	99,90
Europa Universalis PL	29,90
Evil Islands 2CD PL	29,90
F-18 Aggressor	45,00
F-22 Lightning 3	44,90
F1 2002	129,90
Fall Wiosna 1939	39,90
Fallout PL	19,90
Fallout Tactics PL	99,90
Faraon + Kleopatra P	99,00
Faraon PL	49,99
FIFA 2002	129,00
FIFA 2000	45,00
FIFA 2001	79,00
Fanner 2.5	62,90
Flight Simulator 2002 Professional	199,00
Flight Unlimited 2	45,00
Freedom Force	129,90
FreeSpace: Wielka wojna PL	19,90
Freespace 2 PL	29,90
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99,00
Giants: Obywatel Kabuto PL Extra Gra	19,90
Gilbert Goodmate PL	89,00
Global Operations	129,90
Gorasul: Dziedzictwo Smoka PL	29,90
Gorky 17 PL	19,92
Gothic PL	99,90
Grand Theft Auto 3 (GTA 3) + koszulka	99,00
Grand Theft Auto 2PL (GTA 2)+koszulka	69,00
Great Battles of Caesar,	
Aleksander & Hannibal	49,00
Half Life Generacja	129,00
Harpoon 4	99,00
Heavy Metal FAKK 2+Codename Eagle	49,00
Heroes M&M 4 PL	99,99
Heroes 3 + Armageddon' Blade	
+ Shadow of Death	59,90
Heroes M&M 3 Armagedon's Blade PL	29,90
Heroes M&M 3. Shadow of Death PL	29,90
Heroes Of Might & Magic 3 PL	29,90
Hidden & Dangerous 2 PL	99,00
Hidden&Dangerous Złota Edycja	69,00
Hitchcock: Ostatnie Cięcie PL	39,90
Hitman - Codename 47	79,00
Hitman 2	139,90
Homeworld Cataclysm	99,00
Hopkins FBI PL	19,90
Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90
Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00
Hugo- Magiczny Napój PL	79,00
Hugo- Zaczarowany Dąb PL	69,00
Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90
Hugo, Tropikalna Wyspa PL	59,00
Hype The Time Quest PL	29,90
IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
IM1A2 Abrams	39,90
Imperator Narodzny Państwa Środka PL	129,00
Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
Insane PL	19,90
Iron Strategy PL	19,90
Italian Job	99,99
Jack Orlando PL	19,99
Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
Jagged Alliance 2 PL	24,90
Jagged Alliance 2.5 Unfin.Business PL	19,90
Jazz i Faust PL	49,90
Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
Kao Kangurek PL	29,90
Kapitan Pazur PL	59,00
Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball	49,90
Kleopatra PL	49,90
Knights & Merchants 2:	
Peasants Rebellion PL	59,00
Knights & Merchants PL	19,99
Kogut Jaicarz PL	19,90
KOHAN PL	49,90
Koszykówka Manager 2001 PL	49,90
Kronika Czarnego Księżyca PL	19,90
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90
Kurcze Pieczone PL	19,90
Kurka Wodna PL	19,90
Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00
Larry 7 PL	49,90
LEW LEON	19,90
Lith-World Spiral PL	24,90
Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
Lomax PL	49,00
Longest Journey PL	49,90
Lord of the Realm III (3) PL	99,00
Mafia PL	99,00
Majesty PL	49,95
Matt Hoyes Fishing PL	129,90
Max Payne PL	99,00
MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90
MDK PL	19,90
Medal of Honor	129,00
Mesjasz PL + płyta z muzyką	19,90
Midnight Racing PL	19,90
Might & Magic IX PL	99,90
Might & Magic VII PL	19,90
Might & Magic VIII PL	24,90
MORTAL KOMBAT 4	39,90
Mortyr PL	24,90
MOTO RACER	29,90
MOTO RACER 2	45,00
Myst 3: Exile PL	69,00
Myth III: Era Wilka PL	69,00
Myth- the Fallen Lords	39,90
Myth: Kodeks Absolutu (Total Codex)PL	69,00
Na Kłopoty Pastera PL	79,99
NBA 2000	45,00
NBA 2001	79,00
NBA 99	39,95
Need For Speed 3 Hot Pursuit	45,00
Need For Speed 4	45,00
Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
NHL 2000	45,99
NHL 2001	59,00
NHL 2002	129,00
Nina: Kroniki Agenta PL	19,90
No One Lives Forever	79,00
Nocturne.	49,00
Nox	45,00
Oil Tycoon PL	19,90
Oni + Spec Ops II gratis	49,00
Operation Flashpoint Gold PL	79,90
Operation Flashpoint Misje PL	24,90
Operation Flashpoint PL	59,90
Operation Flashpoint Resistance PL	59,90
Orientalne Noce PL	49,90
Original War PL	29,90
Outlive + Dogs of War gratis	49,00
Panzer Dragon	29,90
Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90
Panzer General 3D	49,00
Panzer General 3D: Scorched Earth	69,00
Passage 3 PL	39,90
Pearl Harbor PL	19,90
Persian War	79,00
Phantasmagoria 2	39,90
PINBALL 3D Ultra	21,00
Pizza Connection 2 PL	49,90
Pizza Syndicate PL	19,99
Planescape Torment Srebrna Edycja PL	69,90
Pool of Radiance 2 PL	99,00
Populous 3 The Beginning PL	29,99
Posejdon (dod do Zeusa) PL	69,00
Pro Rally 2001 PL	49,90
Project IGI	79,00
Przygody Rycka: Wyspa Miłości PL	
(Gra od 18 lat)	29,90
Puzzle Station PL	39,90
Quake 3 Team Arena	99,00
Quake 3:Arena	99,00
Quake: Ultimate Collection	179,00
Railroad Tycoon 2 PL	69,00
Rainbow 6 Rogue Spear: Black Thorn PL	99,00
Rainbow 6(SIX): Edycja Kolekcjonerska	129,00
Rajska Wyspa (dodatek do Tropico) PL	49,00
Rally Championship '99 PL	29,90
Rally Championship Extreme PL	99,00
Rally Trophy PL	79,90
Randka (Randez Vous) z Nieznajomą	
(Gra od 18 lat) PL	49,90
Rayman 2 PL	39,90
Rayman M PL	69,00
Reah PL	59,90
Reah PL DVD	59,90
Real War PL	29,90
Red Faction	49,90
Resident Evil 3	79,90
Return to Castle Wolfenstein	119,00
Revenant	39,90
Ring (the) PL	29,90
Robbo Millennium PL	49,90
Roland Garros	79,90
Rune Złota Edycja	99,00
S.W.I.N.E.	29,90
Sacrifice PL	49,90
Saga Rage of Vikings PL	19,90
Schizm PL	99,90
Schizm PL wersja DVD	49,90
Screamer Rally	19,90
SCREAMER 2 PL	19,90
Serious Sam PL	69,00
Serious Sam: Drugie Starcie PL	99,00
Settlers 4 + Misje PL	69,90
Settlers PL	19,90
Settlers II Gold PL	19,90
Settlers 3. Srebrna Edycja PL	69,90
Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00
Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
Silent Hunter Commander Edit	49,99
Silent Hunter II PL	99,00
SIM CITY 3000 PL	45,00
Sim City 2000	29,90
Sim Golf Sid Meiers	129,90
Sims Balanga+ Światowe Życie (dod.)	119,99
Sims PL	109,00
Sims PL + 3 dod. (Premium) PL	209,00
Sims Randka PL	79,00
Sims Światowe Życie-dod. do Sims PL	79,00
Sims Wakacje PL	79,00
Sims+Balanga+Światowe Życie (Total)PL	159,00
Sims Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
Soldier of Fortune 2	189,00
Speedway '99 PL	29,90
Speedway Championship	49,95
Spiderman	159,00
Spiderman the Movie	189,00
Star Trek: Away Team	49,90
Star Trek: Deep Space Nine:	
Dominion Wars PL	59,00
Star Trek: Voyager Elite Force	49,90
Star Wars Jedi Outcast Jedi Knight II	199,90
Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of Sith	79,00
Starcraft + Brood War	49,90
Starmageddon PL	49,99
Stunt GP PL	29,90
Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00
Sub Command	129,00
Submarine Titans PL	19,90
Sudden Strike PL	79,99
Summoner	49,90
Super Taxi Driver	29,00
Superbike 2000	45,00
SWAT 3 PL	49,90
Szachy 1999 PL	19,90
Szachy 2001 PL	69,00
Szalony Rajd 2002 PL	39,90
Tachyon: The Fringe	34,90
Target PL	39,90
Tennis Masters Series PL	49,00
Test Drive 6 PL	19,90
THEME PARK	45,00
Theme Park World PL	45,00
Theocracy PL	49,00
Tiger Woods PGA Tour 2002	129,90
Toca	19,90
Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,90
Tomb Raider 3	99,00
Tomb Raider 4 Last Revelation	79,00
Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
Tomb Raider II	39,90
Tomb Raider Kolekcja (1,2,3,4)	169,00
Tony Hawk 2	93,00
Tony Hawk's Pro Skater 3	189,00
Toon Car PL	19,90
Trade Empires PL	69,00
Traffic Giant Gold PL	19,90
Train Simulator	169,00
Train Town	49,99
Tribes 2	49,00
Tropico 2: Zatoka Piratów PL	99,00
Tropico PL - nowa cena	99,00
Twierdza PL (Stronghold)	99,00
Tzar PL	19,90
Virtua Cop 2	29,90
Virtua Fighter 2	29,99
Virtua Tennis	99,00
Warcaby	49,00
Warcraft II Deluxe + Battlenet Edition	49,90
Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	129,90
Warhammer 40000: Rites of War	69,00
Warlords Battlecry 2 PL	69,90
Władca Bul[illegible] (kurka) PL	19,90
Woody Woodpecker PL	79,90
World Cup 2002 (FIFA)	139,90
World War II PL	79,00
Worms Blast PL	49,00
Worms World Party PL	79,90
Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
Zielone Berety PL	69,00
ZOO Tycoon	119,00

Tell Me More ANGIELSKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

299 Angielski

Tell Me More NIEMIECKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

299 Niemiecki

Tell Me More FRANCUSKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

299 Francuski

59,- Matematyka+

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: ZADANIA - tysiąc zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. TESTY - setki pytań testowych, składających się na TESTY KOMPETENCJI z możliwością symulacji TESTU KOMPETENCJI.

59,- Historia+

HISTORIA+ GIMNAZJUM Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja KLASÓWKA!

GATUNEK: CRPG/ADVENTURE

Hu-hu-ha, hu-hu-ha, nasza zima niedobra :).

Duży czołg Grubera :).

Another War

Grę zapowiadano jako pierwszy polski komputerowy RPG. Jako odpowiedź rodzimej produkcji na Baldur's Gate'a, Fallouta i Planescape: Torment. Słowem wydarzenie ze wszech miar historyczne, z dawna wyczekiwane i w ogóle super. Wprawdzie niemal tak samo prowadzono swego czasu kampanię reklamową Mortyra pochodzącego również z tej stajni, ale o ile strzelanka osadzona w realiach II wojny światowej niczym nowym nie była, o tyle gra fabularna... tak, to brzmi już dużo lepiej! Podobnie jak to - CZTERY płyty CD (w wydaniu podstawowym, bo jest jeszcze DVD!) oraz czekający na zdobycie tytuł Mistrza Śliwowicy! Ha, drżyj Czarna Wyspo!

Zanim jednak mogło dojść do pogromu, trzeba było zabrać się za pudełko. Całkiem gustowne, piaskowo-czarne, z wytłoczonymi literami tytułu i popiersiami bohaterów oraz miniaturką etui na DVD i czterema płytami CD, żeby nie było niedomówień. U góry znalazła się także informacja na temat przełomowego charakteru gry ("Pierwsza od początku do końca polska gra RPG"), a na odwrocie kilka screenów, odnośnik do Mortyra (że to twórcy tej właśnie kultowej gry stoją za Another War) i krótki opis, a u dołu tabelka z wymaganiami. Ponadto można jeszcze dodać gustowny lakier i oto mamy obraz pudełka - bardzo fajnego pudełka.

Po jego rozdziewiczeniu niezbędnym, by dostać się do zawartości w środku, możemy sycić oczy... w zasadzie nie za bardzo jest czym - poza pudełkiem DVD i ulotkami nic w nim niestety nie ma. Na szczęście nie znaczy to, że zabrakło instrukcji - jest, jest, tyle że razem z płytami wewnątrz drugiego pudełka, do którego również wypada się jak najszybciej zabrać.

Bogate wnętrze

W drugim pudełku trafiamy wreszcie na to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli cztery płyty. Oraz to, co tygrysy najczęściej całkowicie ignorują, czyli instrukcję. W tym przypadku ignorancja nie ma jednak większego sensu - po pierwsze, instrukcja nie tylko zawiera wiele przydatnych informacji, ale w dodatku napisano ją z niezłym jajem. Może to akurat w instrukcji nieco dziwić, ale najzwyczajniej w świecie dobrze się ją czyta! O ile oczywiście ktoś lubi (często absurdalny) angielski humor, w jaki ta obfituje. Cóż, zdaję sobie sprawę, że nie każdemu musi on odpowiadać, ale że z próbką mamy już do czynienia na pudełku, na którym - prócz wspomnianego Mistrza Śliwowicy - znajdzie się także informacja o nowym zastosowaniu żółtej gumowej kaczuszki, przeciwnicy na pewno nie będą mogli się później tłumaczyć, że nie wiedzieli w co się pakują kupując grę.

Nieco dziwne połączenie gry fabularnej, przygodówki, humoru, realiów drugiej wojny światowej i sił nadprzyrodzonych plus najbardziej skopany system walki, jaki można sobie wyobrazić. Słowem - Polak potrafi!

Instrukcję najbardziej docenia się w trakcie instalacji, choć warto ją przeczytać i bez takiego wymogu. Zatem nie powołujmy się nawet na koronny argument braku czasu. W końcu przerzucenie na dysk prawie półtora gigabajta danych z płyt (opcja minimalna) nieco trwa, a w tym czasie zamiast nudzić się, lepiej już coś poczytać, zwłaszcza że łączymy "przyjemne z pożytecznym". A że w zalecanej wersji pełnej na dysku lądują już ponad dwa gigabajty danych, czasu na czytanie jest jeszcze więcej.



Z pewną taką nieśmiałością...

Instalacja instalacją (bezproblemowa), instrukcja instrukcją (świetna!), ale nie da się ukryć, że do chwili, kiedy grę pierwszy raz uruchomię, podchodziłem zarówno z nadzieją, jak i obawą. Bo choć na brak polskojęzycznych gier fabularnych nie można narzekać, jednak ta jest nie tylko po polsku - w Polsce też powstała. A zatem tworzona przez ludzi, znających nasze realia, co choćby dialogom powinno wyjść na zdrowie.

Ale oto, przerywając te dywagacje, na ekranie ukazało się już główne menu gry. Zresztą z całkiem sensownym wyglądem, a choć widok menu niewiele jeszcze o samej grze mówi, pierwsze wrażenie jest całkiem pozytywne. Drugie zresztą także, mimo że tworzenie postaci ogranicza się tu do wyboru jednej z trzech profesji w ramach sztywno przydzielonych do nich zdolności specjalnych oraz rozdzielenia kilku punktów między współczynniki. Wprawdzie rozwiązanie to nie dostarcza tylu możliwości, co na przykład Fallout czy nawet Baldur's Gate, ale jest do przebolenia. Tym bardziej że dostępni siłacz, złodziej i inteligent w zasadzie wyczerpują sposoby rozwiązywania zagadek, więc jeśli tylko ktoś w miarę dobrze poznał własne preferencje, powinien poczuć się jak u siebie w domu.

Miłe początki

Po stworzeniu postaci nie pozostaje nic innego, jak tylko rozpocząć grę. A to oznacza, że obejrzymy film wprowadzający - dzięki niemu dowiemy się, w jaki sposób trafiliśmy do niewielkiego francuskiego miasteczka, oraz co mamy w nim zrobić, oczywiście poza naprawą ciężarówki, która odmówiła posłuszeństwa.

Takie niemiłe rzeczy nawet bohaterom się zdarzają, ale najpierw wypadałoby udać się na spotkanie z przyjacielem. W końcu po to tu przybyliśmy. Tylko jakiś taki dziwny ten przyjaciel... i gada też tak niezbyt zrozumiale. Na szczęście na rozwiązaniem zagadki przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, bo nie tylko my chcielibyśmy z nim pogadać. A że Niemcy mają nieco większe możliwości "perswazji", a dodatkowo nie znoszą konkurencji... W ten oto sposób lądujemy w lochach miejscowego zamku. Na dobre rozpoczynamy przygodę.


He, he - chyba ktoś chciał się rozerwać i to z pozytywnym skutkiem :)

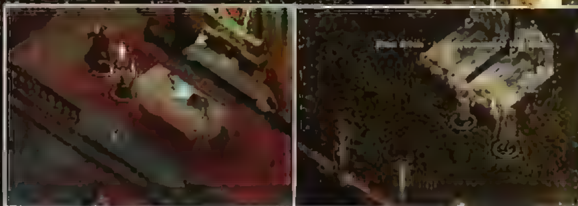
Cóż, cela jak to cela, zwłaszcza jej odmiana lochowa - wygód się w niej nie znajdzie. I jak każda porządna cela, tak i ta niestety zamknięta jest drzwiami, które prowadzą ku wolności. Ale od czego nasza pomysłowość! W końcu w miejscu takim jest kilka gratów (ciekawe tylko, co tam robią góry ziemniaków???), a chociaż McGuyver jest jeden, takie drzwi oporu stawiać nam nie będą! I narodowe warzywo nam pomoże! Ostatecznie w odzyskiwaniu wolności jesteśmy jako Polacy dość dobrzy! Trzeba przyznać, że do tego momentu gra się całkiem przyjemnie. Tekstu jest wprawdzie sporo, ale z braku bariery językowej i całkiem wysokiemu poziomu jego samego (przynajmniej jeśli chodzi o opisy) czyta się wszystko z własnej nieprzymuszonej woli. Oczywiście można to ignorować, klikając - na chybił, trafił - kolejne opcje dialogu, ale przecież nie o to w RPG-ach chodzi, tak? Można mieć też uwagi co do uzasadnionej konieczności całkowicie ręcznego "latania" kursorem myszki po ekranie w poszukiwaniu czegoś ciekawego (w Diablo czy Dungeon Siege'u można w końcu włączyć podświetlanie "znajdziek"), ale nie jest to problem zbyt wielki. W Baldursie również grało się w taki sposób i mało komu to przeszkadzało, nieprawdaż?

Mniej miłe początki

Po uporaniu się z zamkiem drzwi kłopoty niestety nie kończą się. Przy drzwiach celi stoi bowiem strażnik, a że na początku nawet złodziej nie potrafi korzystać z cieni, jedynym sposobem na ucieczkę jest pokonanie go. Właściwie to niby możemy uciekać, ale strażników w lochach jest wielu, zatem bez walki zbyt daleko uciec nie zdołamy. Słowem, rozwiązania siłowe są nieuniknione, a na dodatek później wcale nie będzie łatwiej. Niby nie jest to kłopot - skoro grę osadzono w realiach drugiej wojny światowej, częste potyczki z wrogami stanowią jej integralną część - ale tak myślimy jedynie do chwili pierwszego starcia.

Paskudne początki! :[

Tak porąbanego systemu walki jeszcze w RPG-ach nie było! Raz, że wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym, co może sprawdzało się w



Ach ten René! Dwa jego groby na cmentarzu, a on ożywi pro...

Diablo, ale tutaj nie mamy przecież do czynienia z prymitywnym Hack & Slashem! Zresztą i w fabularnych siekaninach czas rzeczywisty jest czymś wyjątkowym - czy to w Icewind Dale'u czy w Dungeon Siege'u można przecież w dowolnym momencie skorzystać z aktywnej pauzy, by wydać rozkazy. Nie mówiąc już nawet o tym, że postacie obdarzono własną inteligencją i pozostawione samym sobie potrafią o siebie zadbać. A w Another War?

Walka z interfejsem

Przede wszystkim główna postać nie dysponuje choćby NAJNIŻSZYM współczynnikiem inteligencji czy też instynktu samozachowawczego - przynajmniej jeśli chodzi o starcia z wrogiem. (Nie da się ukryć, że - tak ogólnie rzecz biorąc - inteligencję ma i własnymi komentarzami raczy nas nader często.) W starciu z żołdakami pan z wąsikiem jest bezradny jak niemowlę i wymaga od nas ciągłej uwagi, popartej ustawicznym klikaniem myszy. Zresztą - gdyby to chociaż było normalne klikanie... Ale nie, zwykłe klikanie kończy się jedynie przemieszczeniem we wskazane miejsce, więc aby kogoś dźgnąć nożem tudzież strzelić z karabinu, trzeba jeszcze trzymać klawisz [Ctrl]! I to niezależnie, czy jesteśmy w trybie walki, czy też postanowiliśmy broń schować. Już samo to mogłoby zirytować - jakoś wszyscy dążą do maksymalnego uproszczenia sterowania, a tutaj ktoś pracował nad maksymalnym jego skomplikowaniem.



Pamiętacie Allo, allo? To będzie się we Francji czuł jak w domu!

Jak widać recenzja na rynku dotyka także i twórców gier :)

To dałoby się jeszcze przeżyć - gdyby nie kretyńskie wprost rozwiązanie reszty. Mocne słowa, ale jeśli ktoś wyobraża sobie, że doświadczy (z pudełka) "dynamicznych walk w czasie rzeczywistym" można mu jedynie wyrazić współczucie z powodu zbyt ciężkich i zbyt wysoko poustawianych zabawek (wyraźnie na niezbyt stabilnych regałach), z którymi miał do czynienia w dzieciństwie. Po prostu - całkowity brak pomyślunku! Aż dziw bierze, że nikt na to nie zwrócił uwagi przed wydaniem gry, a wystarczy przecież przeczytać dostępne w Internecie previewsy Another War - niemal w każdym z nich autor narzeka na system walk!

Co w nim takiego idiotycznego? Ano do nieszczęśliwego dodatkowego klawisza dochodzi jeszcze konieczność ciągłego klikania wroga. Coś jak Diablo, z tą jednak różnicą, że wszyscy wrogowie, dysponujący bronią zasięgową (co w czasie WWII było raczej standardem), za wszelką cenę próbują ustawić się na dogodnej dla nich pozycji strzeleckiej. Pół biedy, gdy sami także do nich strzelamy, ale kiedy tylko próbujemy się do nich zbliżyć z nożem... uciekają! I trzeba non stop gonić za nimi, latając myszką po ekranie i waląc jak oszalały w myszkę! Nie brzmi to może aż tak tragicznie, ale po jednej, dwóch walkach ma się po prostu dosyć! W końcu gra ma sprawiać przyjemność, a nie najzwyczajniej irytować!

Człowieku, nie irytuj się!?

A żeby było jeszcze śmieszniej, nawet zdobycie karabinu nie za wiele tu pomaga. I nawet nie chodzi o problemy z amunicją. We wspomnianych już lochach natkniemy się bowiem na pijanego niemieckiego dezertera, którego zresztą musimy wziąć za towarzysza wędrówki (z drużyny także nie można nikogo wyrzucić, nie mówiąc już o śmierci - automatycznie gra kończy się). We dwójkę wprawdzie raźniej i w ogóle, ale walka... teraz dopiero zaczyna być naprawdę wkurzająca! Nasz kompan ma bowiem własny rozum, ale ten jest na tyle mały, że samodzielnie broni nie przeładuje i trzeba to robić ręcznie. Podobnie jak i leczyć. Co jednak najgorsze, gdy tylko będzie starał się zaatakować wrogów (czy raczej byłych kumpli) wręcz - przy braku amunicji jest to w zasadzie normalne - ci będą oczywiście uciekać... A próby trafienia myszką ganiających po ekranie postaci, nawet jeśli sami nie musimy ruszać się z miejsca - wcale to przyjemne nie jest! Ech, powiadam wam - tak skopanej walki jeszcze w żadnym erpegu, pretendującym do miana dostarczyciela "wyśmienitej zabawy" (ponownie cytat z pudełka), nie było!

Eeee...RPe? Gie!

Zresztą i RPG-owatość Another War wcale tak oczywista nie jest. Niby są postacie i rozwijają się, ale rozgrywka przypomina jako żywo... przygodówki! Przecież właśnie tam nasze zadanie polega na tym, by łazić w poszukiwaniu przedmiotów, których można by użyć na innych przedmiotach, uzyskując jeszcze inne (przedmioty). Albo gadać z jednym, by przynieść coś drugiemu, a wtedy dostanie się coś od pierwszego. W pewnym sensie również RPG-i powielają ten schemat, ale jest w nich jeszcze pewien wybór, choćby miał ograniczać się jedynie do ukradzenia czy zabrania czegoś siłą. A tutaj tego brakuje! Owszem gra siłaczem będzie różniła się od tej złodziejem czy inteligentem, ale i tak w każdym z tych przypadków więcej jest z przygodówki niż RPG-a!

A tak się niezbyt szczęśliwie składa, że fani RPG-ów, do których sam zresztą także zaliczam się, do przygodówek podchodzą jak pies do jeża - bo kto choć raz poznał swobodę, nie będzie sztucznie się ograniczał? Zresztą z tej gry i miłośnicy przygodówek zbyt zadowoleni nie będą - przygodówki i typowo zręcznościowe elementy (walka zwłaszcza tak słabo rozwiązana!) zbyt dobrze ze sobą nie żyją...

Dwa słowa na zakończenie

Ostateczna ocena... cóż, w chwili obecnej za dobrze z grą nie jest. Owszem, do walki można po pewnym czasie przyzwyczaić się jako do zła koniecznego, ale tylko pod warunkiem, że nie ma się nic lepszego do roboty. A tak się składa, że parę dobrych RPG-ów pojawiło się ostatnimi czasy (DS, Morrowind) lub są w drodze (Neverwinter Nights), co zbyt przyjaźnie do Another War (niestety dla gry, a nie dla graczy!) nie nastawia. Z drugiej jednak strony, mamy do czynienia z pierwszym RPG-iem osadzonym w realiach drugiej wojny światowej, w dodatku okraszonym niezłym humorem.

Ostatecznie pojawiła się widoczna w stopce siódemka, ale uwaga - po protekcji, w końcu to w 100% polska gra :), wzięto pod rozwagę patch poprawiający walkę! Bo bez tego... cóż, jeśli ktoś jest desperatem, zapraszam, ale gdyby patrzeć na to, co dostępne jest w chwili obecnej, ocena poleciałaby w dół jeszcze o jeden, dwa punkty.

A coś pozytywnego?

No tak, do tej pory non stop narzekałem, pora na parę milszych słów. Przede wszystkim, zgodnie z informacją, jaką podał jeden z twórców na forum gry - onet.pl, w drodze jest już patch, dzięki któremu po pierwszym kliknięciu wroga z zamiarem ataku będziemy nań napierać aż do: 1. zabicia, 2. zacięcia się broni 3. wyczerpania się amunicji 4. zniszczenia broni lub 5. kliknięcia w innym miejscu. Dzięki temu zniknie największa wada gry, a wtedy - cóż, nie ukrywam, że reszta jest wcale przyjemna. Nie można było tak od razu?

Grafikę, mimo że na kolana nie rzuca, przygotowano mniej więcej na poziomie Baldur s Gate'a, i zła wcale nie jest. Muzyki również słucha się bez grymasu, a zawarty w grze tekst, no, może poza niektórymi dialogami (które potrafią brzmieć całkowicie nienaturalnie), nie raz i nie dwa sprawi, że uśmiechniecie się. Zwłaszcza jeśli ktoś lubi serial "Allo, allo", bo z Rene można spotkać się już na samym początku gry i nie powiem, jest to całkiem zabawne!

Także wspomniana "przygodówkowość" w zasadzie zbyt upierdliwa nie jest - mimo wszystko dość dużo zostało tu z RPG-ów i nie nikogo zmusza się (albo jeszcze go tego momentu nie doszedłem) do ratowania mrówek, które w zamian pokonają smoka (czy jak to tam w którymś King's Queście było).

INFO	
7	**Producent:** Mirage Interactive **Dystrybutor:** Cenega **Internet:** www.another-war.com **Wymagania:** Wymagania: Win 95+/2k/XP, PIII 433MHz, 128 MB RAM (polecane 256) **Akcelerator:** zbędny
Plusy	po polsku ■ niezły humor ■ fajna instrukcja ■ niezgorszy wygląd ■ trzy profesje do wyboru ■ z całkiem niezłymi zdolnościami
Minusy	strasznie upierdliwa walka ■ ni to przygodówka, ni RPG... ■ niemożność stworzenia własnej postaci ■ bez obiecanego patcha granie traci sens

Patent wiekowy niemal tak jak branża gier komputerowych - kiedy twoja gra odniesie sukces, wydaj do niej dodatek. Nierzadko jednak są one przygotowywane w pośpiechu i z niewielkim szacunkiem dla graczy. Mimo to firma CDV już przy okazji świetnego rozszerzenia do Sudden Strike'a pokazała, że wie, jak przygotować add-on wart swojej ceny.

GATUNEK: RTS

Hut Sędzimir

Dodatek Art Of War w Polsce będzie znany pod tytułem Sztuka wojny. W znaczny sposób rozwija pomysły zawarte w oryginalnych Kozakach. To nie tylko dodatkowe misje, ale także zmiany w samej mechanice gry. Nowe rozwiązania, zmieniające sposób prowadzenia rozgrywki, to przede wszystkim usprawniona sztuczna inteligencja i dodatkowe rozkazy, jakie możemy wydawać naszym jednostkom.



Zmiany, zmiany

Tę pierwszą zmianę docenią na pewno ci, których wcześniej denerwował brak inicjatywy chłopów czy robotników. Teraz ich zachowanie jest dużo bardziej zautomatyzowane i już nie stoją oni bezradnie pod kopalnią, czekając na kolejne rozkazy - tylko sami zajmują się wydobywaniem surowców. Nadal jednak sprawujesz nad nimi kontrolę. Autorzy chwalą się również lepszą sztuczną inteligencją tych stron konfliktu, którymi kieruje komputer. Zauważyć jednak trzeba, że nie są to przeobrażenia jakoś szczególnie wyczuwalne. Na pewno jednak programiści udoskonalili sztuczną inteligencję, wiadomo to choćby z tego prostego powodu, że komputerowi gracze mogą teraz wchodzić z tobą w dyplomatyczne sojusze. Wcześniej było to niemożliwe.







Druga zmiana, wpływająca na mechanikę gry, to dodatkowe rozkazy dla generałów oraz możliwość wydawania ich także w trakcie pauzy. Nowe polecenia to Guard i Patrol dla jednostek oraz Attack Ground dla dział. Dzięki dwóm pierwszym możesz wskazać jednostki, które będą strzegły - kolejno - albo wybranego obiektu, albo innego oddziału, ostatni natomiast umożliwia bateriom dział ostrzeliwanie dowolnego, wskazanego punktu na mapie. Nowe rozkazy przede wszystkim wzmacniają walkę w obronie, grę defensywną. W końcu jest to strategia, nad której posunięciami warto rozważać, w przeciwieństwie do oryginalnych Kozaków, gdzie kluczem do zwycięstwa były zdecydowane ataki.

Nowości

Poza tym w The Art Of War znalazło się też to, co pojawia się we wszystkich rozszerzeniach - a więc nowe mapy, nowe misje, nowe jednostki, budowle i kampanie. Te dodatki potraktuję liczbowo - 5 nowych kampanii (w tym jedna rozgrywana w całości w Polsce, gdzie głównym bohaterem jest huzar!!!), 6 misji historycznych i 6 misji pojedynczych. Do tego dwie zupełnie nowe lokacje (Bawaria i Dania), wraz z jednostkami specyficznymi tylko dla nich. Dużą frajdę będą mieli ci, którzy w Kozakach lubili toczyć bitwy morskie. Art Of War dodaje aż 6 nowych jednostek nawodnych, w tym legendarny galeon 'Victory' admirała Nelsona.

Kozak w sieci

Firma CDV pomyślała też o graczach, toczących kozackie potyczki w multiplayerze. Specjalnie dla nich dodano nowy tryb prowadzenia tych rozgrywek (Territory Capture), przede wszystkim zaś tzw. Global Rating System, dzięki któremu każdy z graczy może szybko porównać własne osiągnięcia z tymi innych graczy i to na całym świecie i rozpocząć walkę o jak najwyższe miejsce w światowym rankingu. Ogromnym atutem Art Of War jest bez wątpienia edytor, umożliwiający tworzenie własnych plansz i scenariuszy. Prosta obsługa i spory wachlarz zastosowań sprawiają, że każdy powinien opanować zasady tworzenia własnych map, co - jak sądzę - wpłynie niezwykle korzystnie na internetową społeczność skupioną wokół gry Cossacks, tym bardziej że Art Of War obsługuje mapy aż 16 razy większe od tych z wersji podstawowej (o ile tylko masz odpowiedni sprzęt - PIII 500 i 256 MB RAM, by te największe misje toczyły się naprawdę płynnie i szybko).





Zatańczysz kozaka?

Co prawda, 79 zł, bo tyle ma kosztować dodatek w Polsce, to dość dużo jak na rozszerzenie, ale rzadko kiedy wydawnictwa te są tak wartościowe jak Art Of War. Nie wiadomo też, jaka będzie jakość lokalizacji (dystrybutor dostarczył do testów wersję angielską), ale jeśli Kozacy: Europejskie boje przypadły ci do gustu, raczej nie powinieneś przejść obojętnie obok dodatku.

INFO

9

Producent: CDV **Dystrybutor:** Cenega PL **Internet:** www.cossacks.com
Wymagania: PII 233 MHz, 32 MB RAM **Akcelerator:** 16 MB minimum



- edytor misji
- rozbudowane opcje multiplayera
- nowe jednostki i budynki
- 'Victory' admirała Nelsona
- mnóstwo nowych kampanii i misji



- cena







GATUNEK: AKCJA

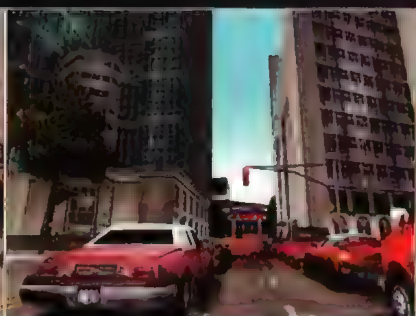
Grand Theft Auto III

Shadow Knight

"A nie mówiłem!" nie jest moją ulubioną kwestią. Rzecz w tym, że z natury jestem raczej pesymistą i w związku z powyższym lepiej by było, żeby moje prognozy w rodzaju "jutro będzie padać", "nie zaliczymy tego egzaminu" albo "ucieknie nam pociąg" nie sprawdzały się. A że zazwyczaj mam rację, to już nie moja wina (choć Oddball ze "Złota dla zuchwałych" zapewne miałby w tej kwestii odmienne zdanie :)). Inna sprawa, że ostatnio horyzonty zaczynają przejaśniać się i po raz pierwszy od dłuższego czasu "a nie mówiłem" mogę rzec z uśmiechem na ustach.









Mianowicie przeszło dwa lata temu, zanim to Anakha poszedł na dno na pewnym basenie, miałem nieprzyjemność recenzować grę Grand Theft Auto 2. Generalnie rzecz biorąc, byłem przeciw - i to bardzo. W jakiś czas później do redakcji zwaliła się kupa listów odnośnie owego tekstu, jak również mojej skromnej osoby. Smuggler twierdzi, że były przeciw (w sposób dość radykalny i mało elokwentny). Ja jestem wyznawcą doktryny, że nie ważne, jak o tobie mówią, ważne, żeby mówili nie przekręcając nazwiska. Niemniej jednak, zważywszy wygląd Grand Theft Auto 3, postanowiłem powrócić do tematu i poniższy tekst zadedykować wszystkim moim ówczesnym "wielbicielom".

Autor skromnie przechodzi do ad rem

Od dość długiego czasu co poniektórzy oczekiwali z niecierpliwością na trzecią część jednej z najbardziej kontrowersyjnych serii w historii gier, a mianowicie Grand Theft Auto. Dla tych, którzy nie są na bieżąco z tematem (ciekawe, czy tacy w ogóle w przyrodzie występują?) - gra ta, jak mało która, pozwala nam wcielić się w rolę postaci, myślącej tylko i wyłącznie o własnym interesie, zaś ratowanie świata zostawiając innym nawiedzonym. Zostajemy przeto początkującym złodziejem w wielkim mieście. Kradzieże, wymuszenia, zamachy - było tego trochę. Dość rzec, że protestowali obrońcy życia poczętego, związki zawodowe policjantów, cykliści i kto tam jeszcze. Gra okraszona była dość prostacką grafiką, która - o ile w części pierwszej była jeszcze usprawiedliwiona, o tyle w drugiej, w dobie akceleratorów już nie (za co zresztą właśnie dostała ode mnie taką ocenę, jaką dostała). Być może (być może!? Z pewnością!) autorzy gry przeczytali moją recenzję, w której to napomknąłem o połączeniu TPP z takim np. Driverem, w każdym razie część trzecia miała być opracowana w całości w 3D. No i jest.



Recenzent zaczyna serię "achów" i "ochów" - i w zasadzie będzie już tak do końca

Wprowadzenie do gry ukazuje naszego antybohatera w trakcie... napadu na bank (niespodzianka)! (Swoją drogą, wszystkie wstawki w grze bazują na engine'ie gry z tym drobnym szczegółem, że dodano pewne rozmycie, jakie nadaje im dość surrealistyczny wygląd, jak również nasuwa myśl, że autorom nie są obce pewne używki.:) Ogólnie wstawki prezentują się jednak nader okazale.) Niestety nasza wspólniczka (jak i dziewczyna, co można wyczytać później z gazet) postanawia udowodnić trafność powiedzenia, że kobieta zmienną jest, skutkiem cze-

Skasowałem 2135 ludzi i 741 samochodów!

go trafiamy z naszym kumplem 8-ballem do pudła. Na szczęście w furgonetce, która nas przewozi do Jeszcze Większego Pudła, trafia się ktoś, kogo inne ktosie chcą odbić. Wraz z kumplem korzystacie z okazji i nawiewacie.

W tym momencie rozpoczyna się gra. Twoim pierwszym zadaniem jest zajechanie kurumą (taki samochodzik) do naszej przyszłej meliny w Dzielnicy Występnych Rozrywek. Po dotarciu na miejsce i zmianie ciuchów, jedziecie do pierwszego z wielu zleceniodawców od brudnej roboty. I w tym momencie rozrywka zaczyna się na całego.

Jak wywnioskowaliście zapewne z powyższego tekstu, do gry wprowadzono pewne elementy fabuły (zamiast suchych opisów kolejnych zadań), co wyszło grze na dobre i pozwala bardziej wczuć się w ogólną atmosferę. Zresztą przy niektórych wstawkach można się nieźle uśmiać (aczkolwiek jest to dowcip adresowany do ludzi starszych).

Od tej chwili recenzja pisana jest na kięczkach

A jak wygląda sama gra? Po prostu wyśmienicie. Kiedy jesteśmy "człowiekiem", a nie "samochodem", kamera umiejscowiona jest za naszym bohaterem, jak na porządne TPP przystało. Oprócz tego, jeżeli ktoś tęskni za starym wyglądem gry, istnieje możliwość zmiany na widok z góry. Postacie w grze jako takie nie szokują wprawdzie dopracowaniem, ale też nie





No co? Jogging uprawiam!

prezentują się źle. Tu drobna dygresja, co można owym biednym postaciom zrobić. Dysponując tylko gołymi rękami (tudzież kijem baseballowym), w sumie niewiele, poza powaleniem do parteru i dokończeniem kilkoma kopniakami, co zaowocuje rozlaniem się imponującej plamy osocza. Bronią palną można pozbawić bliźniego rączki, nóżki tudzież główki - w miejsce której pojawia się mała fontanna. Zejścia po strzałach mniej finezyjnych też wyglądają interesująco. Całkowite rozczłonkowanie bardziej wybuchowymi zabawkami również wchodzi tu w rachubę. Ogólnie rzecz biorąc, postacie zachowują się bardzo realistycznie. A trochę ich jest - bezdomni, blokersi, staruszki, biznesmeni obojga płci, jak również przedstawiciele różnych gangów oraz kobiety lekkich obyczajów. Dobrze, że autorzy podarowali sobie postać dziecka, gdyż byłaby to woda na młyn dewotów. Nasz bohater - oprócz poruszania się tradycyjnym tempem (czyli truchtem) - może także biegać, aczkolwiek po przebyciu dłuższego dystansu musi chwilkę odsapnąć (realizm, realizm!). Na wzmiankę zasługuje to, że nie można biegać w sytuacji, kiedy obie ręce mamy zajęte (np. karabinem maszynowym). Ogólnie rzecz biorąc, część "chodzona" jest imponująca.

Do wykonania zdecydowanej większości misji potrzebne są cztery kółka. Wychodzimy zatem na jezdnię i czekamy, aż zatrzyma się przed nami jakieś autko (wywłaszczanie właścicieli samochodów przez strzelanie im po karoserii nie przynosi w tej części rezultatów, co zresztą uważam za słuszną zmianę - logiczne w takiej sytuacji jest jak najszybsze ulotnienie się, więc wysiadanie z samochodu uważałem za dość osobliwe zachowanie). Po pozdrowieniu kierowcy międzynarodowym znakiem przyjaźni, podchodzimy i wyciągamy klienta za frak. Co poniektórzy lubią gonić za utraconym dobytkiem, a w przypadku gdy nas dogonią, biorą z nas przykład i wszczynają bójkę. Wtedy należy im dobitnie udowodnić, że pieniądze szczęścia nie dają. Tak czy siak jedziemy samochodem.

Autor daje liczne dowody subtelnego słuchu

Jednym z dużych plusów posiadania cywilnego środka transportu jest zamontowane w nim radio (niestety ani policjanci, ani strażacy, a już tym bardziej sanitariusze w służbowych autkach radyjka nie mają). Trzeba przyznać, że co jak co, ale muzykę gry z serii GTA zawsze miały na wysokim poziomie. Zaryzykowałbym stwierdzenie, iż w części trzeciej autorzy przeszli samych siebie, stanęli obok i zaczęli słuchać radia. :) Do wyboru zaoferowano dziewięć stacji radiowych (head, double cleff, kjah radio, rise, lips 106, game fm, msx fm, flashback 95.6 oraz chatterbox 109). Każda z nich oferuje średnio dwadzieścia minut muzyki (zapisanej zresztą w formacie MP3). Szczerze mówiąc, nie interesuję się muzyką na większą skalę, ale piosenki z radia Liberty City brzmią wysoce profesjonalnie - wcale bym się nie zdziwił, gdyby okazało się, że autorzy wykupili prawa do kilku utworów od firm fonograficznych.

A czego możemy słuchać? Praktycznie rzec biorąc wszystkiego - od popu zaczynając, poprzez rap, regge, techno, muzykę lat osiemdziesiątych, a na klasyce kończąc (niezapomniane wrażenia robi szaleńcza jazda przez miasto w rytm "Galopu Walkirii" Wagnera). Oprócz tego mamy do dyspozycji stację, która oferuje nam talk show o wszystkim i o niczym (momentami dość zabawne). Jednym słowem, każdy znajdzie tu coś dla siebie - można zarówno uskuteczniać model inteligentnego człowieka, wystawiającego łokieć za szybę, który miarowymi basami wybija ostatnie szare komórki, lub strawestować słynną scenę z "Czasu Apokalipsy" i szaleć słuchając włoskich arii, jak również bawić się w "Miami Vice" przy dźwiękach flashback 95.6. Brakuje tylko muzyki o trochę cięższym brzmieniu, ale od czego własne zasoby? Wystarczy wrzucić pliki mp3 do odpowiedniego katalogu, a już po chwili usłyszymy je na częstotliwościach stacji o nazwie MP3 radio. :) Jednym słowem - majstersztyk.

Udowadnia też, że ma oczy i umie z nich korzystać

W wozie mamy większe pole wyboru, jeżeli idzie o widok. A zatem - kamerę kinową, która wprawdzie wygląda dość imponująco, ale w praktyce nie ma większego zastosowania, widok z góry (można by powiedzieć, że ta gra to trzy w jednym) :), trzy widoki z tyłu w różnych odległościach, jak również z "pierwszego samochodu". Jednym słowem - jest świetnie, a jakby dodać do tego jeszcze widok z samochodu z deską rozdzielczą, byłoby wręcz idealnie. Czym jeździmy? Właściwie wszystkim - od rodzinnych samochodów osobowych, poprzez taksówki, samochody sportowe, terenowe, na ciężarówkach i autobusach kończąc. Jeżeli mamy wyszukane gusta, możemy buchnąć brykę służb mundurowych, jak np. wóz policyjny, strażacki tudzież ambulans.

Misje specjalne

Taksówkarzem być...

Jak zacząć: zatrzymać taksówkę, wyrzucić taksówkarza, zająć jego miejsce i wcisnąć klawisz odpowiedzialny za misję.

Na czym polega: rozwożeniu klientów na czas - generowani są losowo, podobnie jak i miejsca docelowe.

A w zamian: pieniądze, satysfakcja i bonus - po wykonaniu stu kursów (w sumie można robić dowolnie długie przerwy) w Harwood pojawi się nowa taksówka (Borgnine Taxi).

Policjanci i złodzieje

Jak zacząć: zdobyć dowolny pojazd służb niebieskich (lub zielonych), czyli wóz policyjny, Enforcer (policyjną półciężarówkę), wóz FBI lub czołg - wcisnąć klawisz odpowiedzialny za misję.

Na czym polega: na zabijaniu przestępców na czas - generowani losowo, trzeba do nich dotrzeć i wyeliminować.

A w zamian: gotówka, a po 20 zabójstwach na danej mapie przy twoim mieszkaniu pojawia się policyjna gwiazda.

Wojtek został strażakiem

Jak zacząć: odjechać spod remizy wielkim czerwonym wozem strażackim i wcisnąć klawisz odpowiedzialny za misję.

Na czym polega: na gaszeniu pożarów na czas - pojawiają się w losowo wybranych częściach miasta.

A w zamian: po ugaszeniu 20 pożarów w danej części miasta przy domu pojawi się miotacz ognia.

Białe kitle

Jak zacząć: porwać jeden z ambulansów spod szpitala i wcisnąć klawisz odpowiedzialny za misję.

Na czym polega: na ratowaniu rannych, umieszczanych w losowych częściach miasta. Trzeba ich zabierać do szpitala i to bez rozbijania się, bo to zmniejsza ich szanse na przeżycie.

A w zamian: po uratowaniu 35 żyć przy domu pojawia się zdrowie, a po uratowaniu 70 adrenalina. Dodatkowo gdy uda ci się ukończyć Ambulance level 12, nie będziesz męczył się biegając.

Zaletą jeżdżenia tymi autkami jest możliwość włączenia syreny, przed którą samochody na drogach grzecznie zjeżdżają na bok (jeżeli dasz im szansę). Dodatkowo, jeśli masz ochotę, możesz zostać policjantem, strażakiem bądź medykiem. I tak będziesz - odpowiednio - ścigał bandytów na czas, ratował ludzi na czas tudzież gasił pożary na czas. Całkiem fajny dodatek.

Teraz autor zaczyna się popisywać znajomością motoryzacji

Samochody wyglądają po prostu wyśmienicie. Co najlepsze, nie są to modele statyczne. Gdy podczas jazdy zamiast reguły lewej ręki, stosujemy regułę prawej nogi (wciśniętej do oporu), nasza karoseria szybko ulegnie degradacji - lekko powyginana maska, strzaskane szyby, maska wesoło podskakująca w górę i w dół (lub nawet brak maski), zderzak odlatujący na bok malowniczym łukiem, strzaskane drzwi, majtające do przodu i do tyłu, by po chwili odpaść całkowicie. Jeżeli ruszymy, zapomniawszy uprzednio zamknąć drzwi, będą one stylowo otwierały się na zakrętach do czasu, aż zwolnimy, co pozwoli naszemu bohaterowi zamknąć je. Odnosi się to do każdego typu samochodu. To jest to. Jedyne, co trochę dziwi, to fakt, że nawet wówczas, kiedy nasz automobil jest już całkowicie zmasakrowany i zaczyna fajczyć się, światła dalej nadal działają bez zarzutu. No ale cóż, najwyraźniej nie można mieć wszystkiego.

Jednak to nie koniec uciech. Potęgą tej gry jest odwzorowanie zachowania się samochodów na drodze. Nie pamiętam, kiedy ostatnio zetknąłem się z grą akcji, w której tak dobrze oddano by model fizycznego zachowania się autka na drodze (praca podwozia, wchodzenie w wiraże w zależności od masy kierowanego pojazdu itp.). To sobie trzeba po prostu zafundować. Jedynym drobnym zgrzytem jest to, że - nie wiedzieć czemu - w grze nie ma motocykli. Mankament ten został zrekompensowany motorówką. Tą możemy sobie popływać po zatoce, a gdy przypadkiem dorwiemy się do motorówki policyjnej, istnieje możliwość postrzelania do innych, bardziej ubogo wyposażonych jednostek. :) Z innych środków transportu należałoby jeszcze wymienić metro. Nie mamy możliwości kierowania nim, tak jak było to w poprzednich częściach - po prostu wsiadamy na stacji i podziwiamy widoki. Niemniej jednak dzięki niemu można szybko przemieścić się z jednej części miasta do drugiej. Aha - jest i samolot. Można latać, choć nazwa maszyny (Dodo - czyli ptak nielot) sugeruje, że za wiele oczekiwać od niej nie należy. Właśnie - czołg też będzie... ale o nim za chwilkę.

Autor daje upust wrodzonemu sadyzmowi

Z samochodem można zrobić parę rzeczy, jak np. nafaszerować go materiałami wybuchowymi u 8-balla, zamieniając go tym samym w dużą bombę zegarową tudzież zreperować i zmienić kolor lakieru w miejscowej "dziupli", co by zmylić stróżów prawa (o czym za chwilę). Zastanawiające, a nawet frustrujące jest to, że samochodów nie można podrasować. Bądź co bądź, przydałoby się wydać nasze ciężko zarobione pieniądze (o których również za chwilkę).







Z drogi leszcze! Debeściak idzie!!!

Nie pamiętam, kiedy ostatni raz zetknąłem się z tak wyśmienitą grą. Przypomniały mi się stare czasy, kiedy to gierki wciągały tak, iż życie było jedynie drobnym dodatkiem do monitora.

Tja, samochód już mamy, przydałyby się jakieś środki przymusu bezpośredniego. Na początku jesteśmy zdani tylko i wyłącznie na siebie, czyli własne piąchy. Potem, jak każdy szanujący się reprezentant związków zawodowych, dorabiamy się kija baseballowego. Dalej idzie już z górki - pistolet kalibru 9 mm, nieśmiertelne UZI, śmiercionośny na bliską odległość obrzyn, karabin maszynowy podobny do Kałacha, szybkostrzelny karabin maszynowy (sześćdziesiąt kul, szatkujących wszystko na swojej drodze, wyrzuca szybciej niż pan w mundurku zdąży wydeklamować ulubiony tekst). Na wyróżnienie zasługuje snajperka, która nie jest wprawdzie bronią masowego rażenia, za to w miejscu bezpośredniego trafienia urywa, co trzeba. Notabene przybliżenie, jakie nam oferuje, jest świetnie wykonane (powiedziałbym nawet, że lepiej niż w co poniektórych grach FPP, które zajmują się tylko i wyłącznie giwerami).

Następna w kolejności jest wyrzutnia rakiet (wzbogacona celownikiem optycznym), czyli niezastąpiony argument w utarczkach z siłami porządku wyższego rzędu. Do dyspozycji oddano też nam broń miotaną, czyli granaty, oraz koktajle Mołotowa. Ach, prawie bym zapomniał - w ramach wisienki na szczycie tortu mamy też miotacz płomieni.

Zauważycie, że niezależnie od tego, jaką broń dzierżymy w łapie, w momencie wsiadania do samochodu zmienia się ona automatycznie w UZI. A to dlatego, że z tej zabawki możemy pruć przez szyby na lewo

Mafia

Szef: Salvatore Leone
Wozy: Mafia Sentinel
Ubrania: czarne garnitury, część ma okulary przeciwsłoneczne
Bronie: pistolet, shotgun
Terytorium: Saint Mark's/Portland

Twój pierwszy poważny pracodawca. Wielka włoska rodzina, ale ostatnimi czasy miewa kłopoty z innymi gangami, zwłaszcza z Triadą.



Diablos

Szef: El Burro
Wozy: Diablo Stallion
Ubrania: dżins oraz czerwone i niebieskie opaski
Bronie: kij baseballowy
Terytorium: Hepburn Heights/Portland

Zajmują się literaturą dla dorosłych i wyścigami - można z nim bez problemów zadrzeć, bo ze własnymi cjąskami krzywdy ci nie zrobią.



Triada

Szef: ?
Wozy: ciężarówka na ryby
Ubrania: niebieskie kombinezony robocze
Bronie: kij baseballowy, pistolet
Terytorium: Chinatown

Zajmują się produkcją i dystrybucją niezupełnie naturalnych ryb. Nie da się wykonać dla nich żadnych misji i po pewnym czasie przejazdowi przez Chinatown będzie towarzyszyła miła strzelanina.



Kartel kolumbijski

Szefowie: Catalina, Miguel
Wozy: Cartel Cruiser
Ubrania: hawajskie koszule, dżins, skórzane buty, kapelusze z zębami krokodyla
Bronie: Uzi, AK-47
Terytorium: Fort Staunton/Staunton Island, Cedar Grove/Shoreside Vale

Twoi główni wrogowie w czasie gry. Nie lubią się z żadnym innym gangiem prócz Yardies. Zajmują się produkcją narkotyku SPANK, a ich szefowa, Catalina, strzelała do ciebie na początku gry.



Skasowałem 2135 ludzi i 741 samochodów!

i prawo, nie ograniczając sobie zdolności manewrowania. W dalszej części gry mamy szansę dorwać się do czołgu, będącego na zbyciu u pewnego weterana z Nikaragui. A wtedy... klękajcie narody!

Uzbrojenie można zdobyć w sieci sklepów Ammunation, jak również na wrogu. Aczkolwiek istnieje odstępstwo od tej reguły. Mianowicie we wszystkich trzech obszarach ukryto sto tajemniczych paczek. Po wykonaniu kilku pierwszych zadań zauważysz, że obok twojej kryjówki znajduje się kij basebalowy. Natomiast jeżeli znajdziesz kilka paczek, pojawi się tam pistolet kalibru 9 mm. Im więcej znajdziesz pakunków, tym lepsze gnaty będą na ciebie czekały koło domu. Ukoronowaniem wysiłków (zwieńczonych znalezieniem setnej paczki) jest wyrzutnia rakiet. Na szczęście gatunek roślin "uzikus szybkostrzelus", pospolicie rosnący na betonie w dużych aglomeracjach miejskich występuje tu rzadziej i nie razi tak bardzo w oczy.

Autor zaczyna się zachwycać klimatem gry

I w końcu odpowiednio wyposażeni i zmotoryzowani możemy pójść do pracy. Na początku wykonujemy zlecenia dla jednej drobnej płotki, ale dość szybko uzyskamy namiary dalszych zleceniodawców. W sumie na jednym obszarze mamy średnio cztery źródła zatrudnienia. Do tego należy dodać jeszcze nieśmiertelne budki telefoniczne. Wykonywanie zadań dla mocodawców, kontaktujących się z nami telefonicznie, nie popycha akcji do przodu, ale zapewnia dodatkową rozrywkę, jak również jest środkiem dochodów.

Zlecenia są najróżniejsze. Na początku są to proste zadania w rodzaju dowiezienia kogoś lub czegoś w wskazane miejsce, bez żadnego ograniczenia czasowego. Proste, co oznacza licho płatne. Im wyżej pniemy się w hierarchii przestępczej organizacji, tym bardziej trudne i dobrze płatne zadania będziemy otrzymywali - śledzenie, eliminacje, uprowadzenia, wysadzanie w powietrze różnych obiektów (np. statku, żeby daleko nie szukać) itd. Większość naszych celów bądź miejsc, które przydałoby się odwiedzić, zaznaczono na stosunkowo przejrzystej mapie, znajdującej się w lewym dolnym rogu ekranu. Czasami jednak, np. w czasie śledzenia jakiegoś samochodu, trzeba się zdać na własne, przepalone gały. Gdy przypadkiem podczas zadania zostaniemy rozwaleni bądź aresztowani, nici z zapłaty, zaś cały arsenał, który przy sobie posiadaliśmy, zostanie skonfiskowany i przeznaczony na cele dobroczynne (?).

Recenzent wstaje z klęczek i niedbałym gestem otrzepuje kolana

Patrząc z zadowoleniem, jak rośnie nam ilość forsy na koncie, zaczynamy zastanawiać się, jak by ją wydać. I łapiemy się na tym, że nie bardzo przychodzą nam pomysły do głowy. Zgadza się, nafaszerowanie samochodu materiałami wybuchowymi kosztuje, przemalowanie kosztuje, uzbrojenie też. Ale na tym koniec. Wprawdzie teoretycznie odsiadka w pudle tudzież leżakowanie w szpitalu wiążą się z pewnymi kosztami, mimo to są to kwoty minimalne (tak notabene - ciekaw jestem, co się dzieje w przypadku, kiedy pieniędzy nie ma się w ogóle). Jednym słowem, tu trochę cienko. Naprawdę przydałby się jakiś warsztat, w którym można by opancerzyć autko, wyposażyć w lepszy silnik itd.

Autor czuje się uzbrojony i niebezpieczny

Jest kwestią czasu, kiedy - entuzjastycznie wykonując zadanie - zwrócisz na siebie uwagę przedstawicieli prawa. Poinformuje cię o tym policyjna



Złodziejska "dziupla"





Yakuza

Szefowie: **Asuka, Kenji**
Wozy: **Yakuza Stinger**
Ubrania: **granatowe garnitury**
Bronie: **pistolet, Uzi**
Terytorium: **Torrington**

Spotkasz się z nimi na drugiej wyspie i... żeby nie zdradzać fabuły, powiem tylko, że mają superwozy, zajmują się prowadzeniem kasyna i walką z kartelem.



Yardies

Szefowie: **King Courtney**
Wozy: **Yardie Lobo**
Ubrania: **plażowe spodnie i kamizelki, kapelusze.**
Bronie: **kij baseballowy, pistolet**
Terytorium: **Newport**

Zajmują się sprzedażą SPANK kartelowi i mają bardzo fajne wozy - można zmieniać wysokość zawieszenia tudzież pochylać je na różne strony!



Red Jacks

Szef: **D-Ice**
Wozy: **Hoods Rumpo XL**
Ubrania: **czarne czapeczki, spodnie i czerwone koszule**
Bronie: **pistolet, Uzi**
Terytorium: **Wichita Gardens**

Mała frakcja z świetnymi wozami - jeśli marzy ci się furgonetka a la Drużyna A, tylko oni mogą ci ją zapewnić!



Purple Nines

Szef: ?
Wozy: **Hoods Rumpo XL**
Ubrania: **czarne czapeczki i spodnie oraz purpurowe koszule**
Bronie: **pistolet, Uzi**
Terytorium: **Wichita Gardens**

Są dokładną kopią Red Jacks, tyle tylko, że noszą purpurowe koszule. Poza tym pragną wejść na ich terytorium, a my nie możemy im w tym pomóc.



Skasowałem 2135 ludzi i 741 samochodów!


Hej, podobno szukacie dobrego baseballisty?

zdrowia zamiast regulaminowych stu, jest na to sposób. Podjedź samochodem do krawężnika przy damie lekkich obyczajów i poczekaj chwilę. Po zakończeniu negocjacji pojedź w jakieś ustronne miejsce i zatrzymaj samochód. Po pewnym czasie będziesz się czuł jak młody, choć minimalnie zubożały bóg. Nawiasem mówiąc, pozostając sumiennym recenzentem, przed udaniem się w ustronne miejsce rozwaliłem drzwi z boku, aby mi nic nie zasłaniało i zajrzałem do środka. Wyglądało to dosyć zabawnie - facet i panienka siedzący spokojnie w podskakującym aucie, które zbereźnie skrzypi resorami. Mam wrażenie, że gdy do gry dorwie się jakiś nieświadomy małolat, potem zabierze koleżankę na huśtawkę i będzie myślał, że jest bardzo dorosły :)



gwiazdka, która pojawi się w prawym górnym rogu ekranu. Jedna oznacza jeden radiowóz, który można bardzo łatwo zgubić. Ciekawie robi się przy dwóch gwiazdkach, kiedy to wysłano za tobą kilka radiowozów. Ponadto, nawet jeżeli je zgubisz, i tak będziesz poszukiwany. W takiej sytuacji trzeba uciec się do innych środków, o czym za chwilę. Trzy gwiazdki oznaczają, że poza jednostkami naziemnymi będzie cię szukał helikopter, który może zacząć do ciebie strzelać. Kolejne to autobusik z ekipą SWAT, następny helikopter - blokady na drogach itd. Jednym słowem, koszmar każdego rzezimieszka.

Przy pięciu gwiazdkach zaczynają ścigać cię agenci FBI. Ci jeżdżą zmodyfikowaną kurumą, która - zachowując prędkość - jest stosunkowo odporna na uszkodzenia. W jednym autku mieści się czterech agentów wyposażonych w karabiny maszynowe. A takich autek goni za tobą bardzo dużo. Jedna rzecz mnie zastanawia. Agenci pojawiają się przy piątej gwiazdce, a jest jeszcze szósta (do której nie udało mi się dojść). Pytanie za trzy punkty - co wtedy? Armia? Poborca podatkowy? Batman?



A więc jak zgubić natrętnych gliniarzy? Ano, trzeba znaleźć bonus w postaci policyjnej odznaki. Bonusy te rozmieszczono w różnych miejscach. Wjechanie na taki bonus automatycznie zmniejsza stopień poszukiwania o jedną gwiazdkę. Warto zatem pamiętać, gdzie dokładnie owe odznaki znajdują się, jak również ułożyć sobie kilka ścieżek zdrowia przebiegających przez nie. Skoro już jesteśmy przy bonusach, jest ich jeszcze kilka. Są to: zdrowie (występujące przeważnie w okolicach szpitala), opancerzenie (dodające nam dodatkowe 100 punktów) oraz "kinder niespodzianki". Pod tym określeniem kryją się rzeczy najróżniejsze. Może się trafić np. zadanie rozjechania stu przechodniów w określonym czasie.

Recenzent zdradza wstydliwe tajemnice

Istnieje jeszcze jeden bonus... mianowicie: gdyby przypadkiem zaszła potrzeba, żebyś posiadł 125 punktów

10

INFO

Producent: Rockstar Games ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Internet:** www.goodgames.com ■ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/NT/XP, DirectX ■ **Akcelerator:** 16 MB minimum

■ za dużo ich, by je wyliczać kolejno

■ mimo pozorów realizmu, te same, co w innych "strzelankach" (np. znajdźki z beztrosko porozkładaną - nie wiedzieć przez kogo - bronią), jak serio - to serio, i oczywiście spore wymagania sprzętowe

Autor postanawia zrelaksować się

Po dniu sumiennej i wyczerpującej pracy przydałoby się trochę odsapnąć. Jedziemy wtedy do swojej meliny, wstawiamy samochód do garażu i idziemy do wyra. Samochodu stojącego w garażu nikt nie zakosi (dziwne, czemu?), ponadto zostanie on zreperowany. Zaś wyrko jest odpowiednikiem zapisania stanu gry. To ostatnie można zrobić tylko w przerwie między kolejnymi zadaniami.

Jeżeli w danej chwili nie mamy ochoty na robotę, możemy po prostu jeździć po mieście i obserwować. Taksówkarzy, którzy wymuszają pierwszeństwo i wciskają się przed innych na światłach. Utarczki przedstawicieli różnych gangów na ulicach. Kobietę lekkich obyczajów, którą okrada jakiś drobny rzezimieszek. Pogoń za rzezimieszkiem i następującą po niej bójkę. Ludzi zbiegających się, aby popatrzeć, co się stało. Przyjazd sanitariuszy, którzy pochylają się nad niedoszłym złodziejem i przywracają go do pozycji poziomej. Sylwetki wyrysowane na chodniku białą kredą w miejscu, gdzie przed chwilą robiliśmy skróty. Deszcz padający na ulicę, błyski burzy w oddali. Możemy wsłuchiwać się w odgłosy grzmotów. Oglądać światła neonów odbijające się w kałużach. Wirujące wokoło śmiecie oraz liście. Wschody i zachody słońca - czy to w bezchmurny dzień bądź we mgle. Światła wieżowców, które zapalają się i gasną. Ruch samochodów na wielopoziomowych autostradach. Można tak wymieniać bez końca. To miasto po prostu ŻYJE.

Autor już kończy :)

Zajrzawszy w statystyki, dowiedziałem się, że podczas pisania tej recenzji zabiłem 2135 osób, 180 złych facetów i rozwaliłem 741 samochodów. Jednym słowem, jest to gra dość krwawa. Zapewne w mediach podniesie się larum, a premiera gry będzie dobrą okazją, aby odświeżyć temat "przemoc w grach komputerowych" i zapchać jakieś trzy, cztery minuty ramówki. Moja odpowiedź na to jest taka - to gra dla ludzi dorosłych. Będzie to zapewne dość dobitnie napisane na pudełku. I to jest wszystko, co ma w tej sprawie do zrobienia dystrybutor. To, że większość sprzedawców ma w głębokim poważaniu, jakie oznaczenia są na pudełku, zaś o wiele bardziej interesuje ich sprzedaż towaru, nie jest już problemem autorów. A już tym bardziej nie jest nim to, że rodzice nie mają czasu dla pociech i nie interesują się tym, w co brzdąc pogrywa na kompie. Nawiasem mówiąc: wciąż uważam, że w mordę w ciemnym zaułku można zazwyczaj dostać od faceta, któremu wyraz "klawisze" kojarzy się z pierdlem, a nie komputerem, zaś gry komputerowej na oczy w życiu nie widział.

Jak już jesteśmy przy statystykach, jest tam jeszcze kilka ciekawych rzeczy, m.in. punktacja naszych wyczynów kaskaderskich. A tak - zwariowane zjazdy z autostrady, dwa, trzy obroty w powietrzu i bezpieczne lądowanie też są punktowane i można za nie dostać jakiś skromny grosz.

Nie pamiętam, kiedy ostatnim razem zetknąłem się z tak wyśmienitą grą. Z życiorysu wyparowało mi dobrych parę dni, co najprawdopodobniej kiepsko odbije się na małej książeczce, zwanej potocznie indeksem (...i tak likwidują tę budę :)). Przypomniały mi się stare czasy, kiedy to gierki wciągały tak, iż życie było jedynie drobnym dodatkiem do monitora...

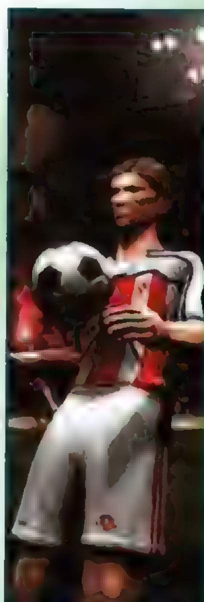
Skasowałem 2135 ludzi i 741 samochodów!

GATUNEK: SPORTOWA

Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002

Michał Łukasiewicz

Sport to wdzięczny temat dla twórców gier komputerowych, a wielkie imprezy sportowe, takie jak dopiero co zakończone Mistrzostwa Świata w Japonii i Korei, dodatkowo wzmagają zainteresowanie tego typu produkcjami. Nic więc dziwnego, że w okresie Mundialu na półki sklepowe i witryny kiosków trafiło sporo rozmaitych gier piłkarskich. Za sprawą Manty, już na kilka miesięcy przed pierwszym gwizdkiem na dalekowschodnich boiskach mogliśmy grać w Polskę Goola! IM Group wydało 2000 FIFA World Cup, Dobra Gra uraczyła graczy Erą Futbolu, a CD-Projekt wypuściło Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002, dotychczas sprzedawane wyłącznie w Niemczech i to pod zupełnie innym szyldem - Anstoss Action. Właśnie tę ostatnią grę mam teraz zamiar przedstawić.



Pierwsze wrażenie jest zdecydowanie pozytywne. Zdziwiła mnie mnogość trybów gry. Spodziewałem się tylko finałów Mistrzostw Świata, a tu oprócz nich znalazłem m.in. rozgrywki ligowe, Mistrzostwa Europy, turniej, no i oczywiście mecz towarzyski. Inna sprawa, że gra zawodnikami o dziwacznie poprzekręcanych nazwiskach to dla mnie żadna radość. Co prawda, do programu dołączono edytor piłkarzy, pozwalający mieszać w opcjach,



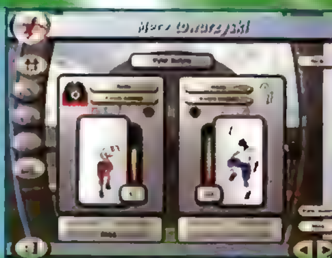
Polski stadion, same niepolskie reklamy?

ile dusza zapragnie, ale jego obsługa jest dosyć toporna. Równie duży jak wachlarz trybów jest wybór stadionów. Autorzy przygotowali aż 11 różnych obiektów, w tym tak znane jak Camp Nou czy Santiago Bernabeu. Twórców należy także pochwalić za duży stopień konfigurowalności gry: możemy wybierać wzór murawy, jej jakość, warunki atmosferyczne, ustalać taktykę gry w każdej strefie boiska, sposób sterowania drużyną (możemy np. kierować tylko jednym zawodnikiem). Kiedy przygotowywałem się do rozegrania pierwszego meczu, odniosłem wrażenie, że to dopiero początek miłych niespodzianek. Tymczasem okazało się, że dalej jest już tylko gorzej.

Produktowi firmy Ascaron brakuje najważniejszego - grywalności. Mecze pozbawione są jakiejkolwiek dynamiki, akcje wyglądają schematycznie, a inteligencja przeciwników okazuje się żenująco niska. To ostatnie tyczy się zresztą w równej mierze arbitrów. Miałem okazję na własne oczy zobaczyć (gdyby nie to, nigdy nie dałbym wiary, że do czegoś takiego może dojść), jak nietakowany przez nikogo przeciwnik wprowadził (sic!) piłkę do własnej bramki. Facet tak był zajęty tym, że biegnie, iż minięcie własnego bramkarza (który reakcji żadnej nie przedsięwziął) nie zrobiło na nim najmniejszego wrażenia. Z kolei sędzia podejmował często decyzje szalenie nietrafne. O drobnostkach, takich jak potraktowanie podcięcia bramkarza trzymającego kurczowo piłkę na równi z zwykłym faulem - wspominał nie będę :-).

Grafika PMŚ nie rozpieszcza. Widać, że producent miał szczere zamiary, ale dobre chęci to jedno, a ich realizacja - drugie. Piłkarze wyglądają nie tyle sztucznie, co... pokracznie! Sposób prowadzenia piłki, podania, interwencje bramkarza - trudno tutaj mówić chociażby o zadowalającym poziomie. Jest słaby, ale nie wymagajmy więcej od gry za dwie dychy...

Nie wątpię, że Mateusz Borek zna się na piłce i potrafi profesjonalnie komentować sytuację na murawie. Niestety to, co robi w PMŚ, dalekie jest od zawodowstwa. Ze względów oczywistych (czyt. brak licencji na wykorzystanie prawdziwych nazwisk piłkarzy) w wypowiedziach dominuje podmiot domyślny. To jednak mógłbym przeboleć, gdy jednak Norwegowie strzelili mi gola, a Borek radośnie zakrzyknął "Gol!" i po chwili dodał coś w rodzaju "Cóż za przepiękna akcja. Chcielibyśmy oglądać więcej takich bramek" - krew zaczęła się we mnie gotować. Do komentarzy mam też inne zastrzeżenie: jest ich zbyt mało. Jednym słowem - bieda. :-(





Dźwięki. I tu nie jest za dobrze. Najgorzej wypada publika, której wrzawa przez cały czas brzmi tak samo i nie wyzwala w graczu emocji. W ucho rzucają się odgłosy towarzyszące podaniom piłki i strzałom na bramkę - są to pobrzęki, które przypominają kliknięcie myszki. Do jednej rzeczy przyczepić się nie mogę (ale od wychwalania też jestem daleki). Chodzi o podkład muzyczny. Na znane melodie czy popisy wokalne nie ma tu miejsca, ale na tle reszty przygrywki wypadają całkiem, całkiem.

Jakie naprawdę są Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002? W moim mniemaniu - bardzo średnie. Jeśli miała to być próba złamania monopolu EA Sports na rynku PC, nic z tego nie wyszło. Ale jeżeli ambicją autorów było stworzenie prostej, taniej sportówki, dającej zajęcie na kilka, góra kilkanaście godzin - udało to się osiągnąć. W pakiecie zawarto - oprócz samej gry - skarb kibica oraz mistrzowski plakat. Oczywiście gra jest w całości po polsku i poza komentarzami - nie mam do spolszczenia większych zarzutów. Kondensując recenzję do dwóch... trzech słów: ujdzie w tłoku.

INFO

6

Producent: Ascaron ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.ascaron.com ■ **Wymagania:** Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna z pamięcią 8 MB, 320 MB HDD, CD-ROM x4 ■ **Akcelerator:** wymagany


■ ilość wariantów rozgrywki ■ wiele opcji ■ nadająca się do słuchania muzyka ■ cena!


■ takie sobie komentarze ■ grafika nie na te czasy ■ przeinaczone nazwiska piłkarzy



COMBAT MEDIC
SPECIAL OPS

GATUNEK: SIM

StrangeOne

Medic! Jak ważna to osoba choćby w takim Wolfensteinie, tłumaczyć nie trzeba - w końcu mało kto lubi czekać ileś tam sekund na respawn. Ale jeśli myślicie, że podbiegnięcie z magiczną strzykawką wskrzeszającą jest już wystarczająco trudne, sięgnijcie po Combat Medic. Dopiero ta gra uzmysłowi wam, czym naprawdę zajmuje się medyk na polu walki. Urwane kończyny, rozległe oparzenia, przestrzelone płuca - brzmi to groźnie i takie jest w rzeczywistości. Zwłaszcza gdy dodać do tego wrogi ostrzał i uciekający czas... na szczęście to jednak tylko gra!



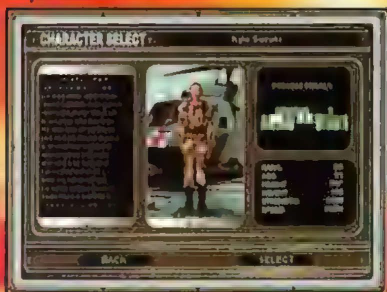
Brak paru palców - [illegible] i może wracać do akcji.



Tak, to tylko gra... w dodatku - jak się bardzo szybko okazuje - o niezbyt porywającej grafice pola walki, takiej sobie oprawie muzyczno-dźwiękowej, średnio wyglądających pacjentach i dość wyśrubowanych jak na wrażenia audio-wizualne wymaganiach sprzętowych. Na pierwszy rzut oka nic specjalnego. Ot, taki sobie symulator medyka. Dobrze chociaż, że z sił specjalnych, bo pozwala to mieć nadzieję na w miarę ciekawe misje. Zanim się jednak do nich dotrze, trzeba grę zainstalować, proces ten przebiega zupełnie bezproblemowo. Dziwić może jedynie wielkość instalacji - ponad osiemset megabajtów na dysku to jednak trochę dużo, tym bardziej że Combat Medic to przecież tytuł budżetowy. Czyżby w tym razie tytuł budżetowy nie oznaczał jednocześnie "krótki" i "średnio wykonany"? Szybki rzut oka do katalogu i już mamy rozwiązanie zagadki - ponad sześćset mega to filmiki! W dodatku nagrane jako monstrualnej wielkości aviki! Ech, różne są sposoby wypełnienia zawartością płytki, ale żeby piętnastosekundowy filmik zajmował osiemnaście mega - to lekka przesada. Zwłaszcza że wielkość w żadnym przypadku nie przekłada się na jakość kompresji, nie mówiąc już nawet o fabule samych sekwencji. Ale zostawmy filmiki na później - przecież nie wszyscy rozpoczynają granie od szperania po dysku.



Zakrwawiona twarz, problemy z oddechem i niskie tętno - jest bardzo źle!



Można się wcielić w jednego z trzech medyków - wybór niewielki, ale wystarczy.

Fabuła?

Banalna. Wysłani zostajemy z oddziałem specjalnym na tajną akcję, w czasie której naszym głównym zadaniem będzie oczywiście niesienie pomocy potrzebującym. Owszem, przed każdą z dziesięciu misji czeka nas miły briefing, rzucający nieco światła na to, gdzie ruszamy i czego możemy się już na miejscu spodziewać, ale na początku (czyli przy grze na poziomie Easy) briefingi można sobie spokojnie odpuścić. Standardowe wyposażenie apteczki w zupełności nam bowiem wystarczy, a fabuła ma tu znaczenie co najwyżej drugorzędne. W końcu jako sanitariusz mamy się zajmować rannymi, a nie ze śpiewem na ustach prowadzić innych do ataku!

Szkoła?

Zanim jednak ruszymy w bój wypada zapoznać się z trzema misjami treningowymi. Ba! Nawet nie tyle wypada, co jest to w zasadzie wręcz niezbędne! Bo tutaj niesienie pomocy nie polega na jednokrotnym ukłuciu rannego strzykawką gdzie popadnie! Nawet takie banalne złamanie ręki czy utrata paru palców (wierzcie mi - tutaj utrata paru palców to naprawdę banalny przypadek!) to na początku bardzo skomplikowana operacja! Pacjentowi trzeba najpierw zbadać puls i oddech (bo przecież w szoku może wcale nie odczuwać znacznie poważniejszej przypadłości niż taki brak paru paluszków!), a dopiero później założyć opatrunek, kończąc całość obowiązkowym zastrzykiem 10 mg morfiny. Brzmi to może banalnie, ale bez podpowiedzi wcale takie na początku nie jest.

Tracheo... co?

Takie zabiegi to zresztą kaszka z mleczkiem - jedyne, na co trzeba w trakcie ich wykonywania uważać, to ogień wroga. Ciekawiej robi się dopiero wtedy, gdy życiu naszego pacjenta zagraża prawdziwe niebezpieczeństwo. I wcale nie musi być to od razu efektownie wyglą-

Medyk! Czyli wojna od drugiej strony.



Wbrew pozorom może być jeszcze gorzej. I będzie, jeśli się nie pospieszymy!



Odprawa u majora Harrisa - na wyższych poziomach lektura obowiązkowa!

dające oderwanie obu nóg, choć i takie obrażenia się tu zdarzają! Zresztą utrata kończyn jest dość prosta - przynajmniej od razu widać, co się stało i można szybko przystąpić do ratowania życia. Co jednak zrobić, gdy pacjent ma jedynie zakrwawioną twarz i problemy z oddychaniem? Dość powiedzieć, że w ramach treningu udało mi się go uratować (z podpowiedziami!) dopiero przy trzecim podejściu! W końcu tracheotomii co dzień się nie wykonuje, a dodatkowo obserwacja malejącego paska życia taaa, spokojnie można u siebie zaobserwować pierwsze objawy paniki!

Skalpel i kroplówka

Na szczęście misje można wielokrotnie powtarzać, a dostępne w ich trakcie podpowiedzi, choć zmniejszają ilość zdobytych punktów, bardzo często będą nam ratowały skórę. W końcu lepiej dostać mniej punków, niż bezradnie obserwować czyjąś agonię, nieprawdaż?

W grze, choć traktuje o walce, głównym celem pozostaje nie tyle pozbawianie kogoś życia, co jego ratowanie. A tutaj niesienie pomocy nie polega na jednokrotnym ukłuciu rannego strzykawką. Nawet takie banalne złamanie ręki czy utrata paru palców (wierzcie mi - tutaj utrata palców to naprawdę banalny przypadek!) to na początku bardzo skomplikowane operacje!

Sama intuicja (o ile nie jest się lekarzem pogotowia) na wiele się nam nie zda, a przy liczbie przenoszonych w torbie narzędzi o metodzie prób i błędów lepiej w ogóle nie myśleć. Na szczęście w grze możemy wybrać jeden z trzech poziomów trudności, dzięki czemu nie będziemy od razu rzucani do walki z najtrudniejszymi przypadkami.

Expert Field Medical Badge

Odznaka wprowadzona 18 czerwca 1965, przyznawana medykom wszystkich formacji wojskowych USA, którzy przejdą odpowiednie egzaminy sprawdzające ich umiejętności. Przystąpienie do nich jest całkowicie dobrowolne, ale i tak zdaje go średnio co piąty chętny. A i to tylko dlatego, że można do nich przystępować wielokrotnie. Gdyby nie to, wynik byłby jeszcze gorszy: według nieoficjalnych danych przy pierwszym podejściu egzaminy te zalicza mniej niż 5% uczestników! I choć w grze dostaje się ją praktycznie automatycznie, warto wiedzieć, co się na nie składa.

1. Test pisemny sprawdza wiedzę teoretyczną. Na 100 pytań kandydat musi prawidłowo odpowiedzieć na 75.
2. APFT, czyli test sprawnościowy, na który składają się pompki, przysiady i bieg na dwie mile.
3. Sprawdzian orientacji w terenie - osobno: w warunkach dziennych i nocnych.



4. Zdolności strzeleckie - kandydat musi mieć co najmniej tytuł Marksmana - i to 12 miesięcy przed przystąpieniem do kursu.
5*. Sprawdzian zdolności pokonywania w grupach 4-osobowych toru przeszkód.
6. Marszobieg - kandydaci muszą pokonać 12 mil poniżej 3 godzin.
7*. Sprawdzian umiejętności używania różnych technik komunikacyjnych.
8*. Sprawdzian umiejętności przeżycia w środowisku skażonym bronią ABC oraz w sytuacjach wymagających użycia karabinu M16.



9*. Sprawdzian umiejętności opatrywania obrażeń występujących na rzeczywistym polu walki.
10*. Sprawdzian umiejętności ewakuowania chorych i rannych z pola walki.

* gwiazdka oznacza, że sprawdzian przeprowadzany jest w symulowanych warunkach bojowych.

A wszystko to po to, by dostać prawo noszenia takiej oto elitarnej odznaki:



3 x 10 = ?

W zasadzie dzięki tym poziomom trudności można nawet zaryzykować twierdzenie, że w grze mamy na dobrą sprawę - nie dziesięć, a trzydzieści misji! Bo choć pól walki mamy faktycznie tylko dziesięć, to jednak przez większą część misji nie będziemy wcale uganiali się za wrogami, a ratowali swoich. W tym trybie zaś i tak niemal cały ekran zajmuje ten, który potrzebuje naszej pomocy - otoczenie właściwie się nie liczy. Zresztą co to za otoczenie: widok z góry, słaba grafika - taaa, lepiej się już zajmować rannymi, bo ci przynajmniej wyglądają realistycznie. Zresztą na początku nawet zbyt realistycznie bo widok urwanych kończyn na pewno do najmilszych nie należy!

Wojna moja miłość?

Nie da się ukryć, że Combat Medic jest grą nietypową. Bo choć traktuje o walce, a w dodatku gracz może się do niej bez problemów przyłączyć (obecnie medycy to pełnoprawni członkowie drużyn - nawet z czerwonych krzyży na hełmach dawno już zrezygnowano, bo jedynie ułatwiały celowanie wrogom), głównym celem pozostaje jednak nie tyle pozbawianie kogoś życia, co jego ratowanie. I to na zupełnie innych zasadach niż w grach FPP. Mamy tutaj do czynienia z bardzo realistycznymi obrażeniami i takimi samymi sposobami ratowania ludzi. Do tego stopnia, że przy każdym uruchomieniu gry pojawia się plansza z ostrzeżeniem, że na jej podstawie (bez normalnego przeszkolenia medycznego) nie można diagnozować ani ratować osób w rzeczywistości. To wszystko wygląda bowiem aż nazbyt naturalnie!

Fakt, nie musimy "bawić się" w ręczne bandażowanie - wystarczy kliknąć myszą bandaż, a potem miejsce, które chcemy zabandażować (na tej zasadzie bazuje zresztą cały interfejs gry), więc o pełnym realizmie nie może być mowy - ale bez użycia manekinów więcej osiągnąć się już nie da.

Być albo nie być (medykiem)?

Być jak najbardziej! Gra nie prezentuje się może superprzebojowo, ale za to temat - pierwsza klasa! Może na pierwszy rzut oka nie jest to to, co miłośnicy tematów wojennych lubią najbardziej, ale - po pierwsze - warto to poznać od tej drugiej strony, choćby z czystej ciekawości, a po drugie - ratowanie życia jest tutaj równie emocjonujące, co odbieranie go w innych tytułach! W końcu w obydwu przypadkach pewna ręka, refleks i zdolność szybkiego kojarzenia faktów odgrywają kluczową rolę. Fakt, że tutaj dochodzi jeszcze konieczność poznania sposobów radzenia sobie z poszczególnymi obrażeniami, ale przecież i w strzelankach bez poznania broni i planszy za wiele nie zdziałamy - dojście do profesjonalizmu nie zajmuje tu więc wcale więcej czasu niż w normalnej wojennej strzelance.

W dodatku gra jest równie emocjonująca, a że ratowanie życia jest znacznie przyjemniejsze niż jego odebranie - cóż, jedynym problemem może być kupno tej gry, bo oficjalnie w naszym kraju dostępna na razie nie jest. A szkoda, bo ze względu na tematykę warto byłoby ją pokazać jak największej liczbie graczy. Szczególnie w momencie gdy media znów trąbią "zabił - bo grał w Counter Strike!". Właśnie po to, by obalić mit, że komputer uczy jedynie przemocy, choć przecież w Combat Medic niesienie pomocy innym jest wystarczająco wciągające i bez tej całej moralizatorskiej otoczki.

UFA

INFO

7

Producent: Legacy Interactive ■ **Dystrybutor:** Legacy Interactive ■ **Internet:** www.legacy.interactive.com/combatmedic/ ■ **Wymagania:** W95+/2000/XP PII 333 MHz 32 MB RAM, akcelerator z 8 MB RAM ■ **Akcelerator:** wymagany

■ ciekawy temat ■ wysoki realizm ■ duża różnorodność zadań ■ dobry system podpowiedzi ■ regulowany poziom trudności

■ średnie wykonanie ■ mało misji ■ slabiutkie wstawki filmowe

Carnivores Cityscape

GATUNEK: FPP

■ Czarny Iwan

W 1997 roku WizardWorks wydało Deer Huntera, symulator polowania, który stał się prekursorem całej serii symulacji polowań.

Właśnie od tego tytułu wywodzi się Carnivores - gra, w której można wybrać się z dubeltówką na prehistorycznego zwierza. Specjaliści z WizardWorks ożywili największe potwory, jakie chodziły po kuli ziemskiej, tylko po to, aby można było ponownie je wykończyć. W gąszczu dżungli czaiły się takie sławne bestie, jak np. tyranozaur, triceratops czy niezwykle popularny dzięki Jurrasic Park: welociraptor. Emocje, jakie towarzyszyły zabawie, psuły jednak pewne niedociągnięcia i bugi.

Od potwora do spółki

Po Carnivores 1 i 2 przyszła kolej na Carnivores: Ice Age. W tej grze przenieśliśmy się z triasu do plejstocenu (okres od ok. 1,8 mln lat do ok. 10 tys. lat temu), a przeciwnikiem komputerowego myśliwego stał się m.in. Mammuthus Primigenius, popularnie zwany mamutem. Jak się okazało, Carnivores: Ice Age to ostatnia gra z serii, która była klasycznym symulatorem polowania. Najnowsze Carnivores: Cityscape wyraźnie odbiega od poprzedników.

Co tym razem?

Tym razem mamy do czynienia z grą w rodzaju Tresspasera z przewagą akcji i zwykłej strzelaniny w TPP. Ekipą odpowiedzialną za Carnivores: Cityscape jest Sunstorm, a nie jak dotychczas Action Forms. Na dodatek gra wspiera się na zupełnie innym silniku (jest to engine Croteam wykorzystany w Serious Sam 1 i 2). Dla niewtajemniczonych jeszcze jedna informacja. To właśnie Sunstorm Interactive jest twórcą serii Deer Hunter, jak również Bird Hunter, Rocky Mountain Trophy Hunter, a ostatnio Duke Nukem: Manhattan Project.

Carnivores: Cityscape jest porządną dawką adrenaliny, z poprawnym scenariuszem, widoczkami i masą gotowych do przerobienia wrogów. Produkt ze średniej półki, który możecie zakupić, jeśli macie ochotę na Park Jurajski we własnym pokoju.

Historia

DinoCorp jest bliskie bankructwa. Szansą na odzyskanie pozycji i klientów są reklama i do-



Coelophysis bauri
Długość: 2,5 m

Giganotosaurus carolinii
Długość: 15 m

Nanotyrannus lancensis
Długość: 5 m

Upoluj dinozaura albo bądź dinzaurem!





Spotkanie w głębinach. Tym razem potwór padł.



Trzeba uważać na większych i silniejszych mięsożerców.



W centrum bazy znajduje się obsługa, którą trzeba wyprowadzić z zagrożonego obszaru.

tarcie do potencjalnych klientów. Korporacja podjęła decyzje, aby wysłać na setki kolonii specjalne statki z dinozaurami na pokładzie. Te "latające cyrki" mają wydobyć firmę z długów.

DinoCorp 7 nie doleciał do celu. Statek rozbił się w pobliżu Crater City, mieście kolonistów z Ziemi. Wcielasz się w oficera, którego zadaniem jest wyeliminowanie wszystkich zbiegłych, agresywnych dinozaurów, ochrona cywili, ewakuacja członków rządu.

Egzekutorzy na start

Historyjka uprawomocnia nasze działania eksterminacyjne, i dobrze, bo krew tryska obficie. Po kilku krokach między drzewami usłyszałem jakieś piski i ani się obejrzałem, jak coś małego zaczęło obgryzać nogę mojego bohatera. Jak się okazało, był to niewielki, wygłodniały Coelophysis, który akurat żerował w tej okolicy. Nie to jedno zrobiło na mnie największe wrażenie. Po kilku minutach znalazłem się niedaleko roztrzaskanego statku kosmicznego, który jako żywo przypomniał mi katastrofę krążownika Mentala i przygody sławnego Sama "Serious" Stone'a. Deja vu było jednak chwilowe. Mimo że czuje się i widzi pewne podobieństwo, jeśli chodzi o grafikę, atmosfera w grze jest zupełnie inna. Nie ma tu tej wesołkowatości. Jest za to przemożne wrażenie zagrożenia i niebezpieczeństwa, które poczuł chyba każdy, kto oglądał "Jurrasic Park" lub "Predatora". W Carnivores: Cityscape ten klimat jest nawet lepiej wyczuwalny niż w poprzednich częściach gry. Poprzednio duży nacisk kładziono na realność polowania, lecz kulały grafika i fizyka. Teraz skupiono się na akcji i walce poprawiono fizykę i obrazki. Efekt, jaki osiągnięto, jest całkiem zadowalający.

Dinozaury i bugi

Gra podzielona jest na szereg misji o różnym stopniu trudności (brak natomiast stopniowania poziomu trudności w menu). Zadania są różnorakie, jednak przede wszystkim należy eliminować rozszalałe bestie. W Carnivores występuje stosunkowo niewiele gatunków dinozaurów, ale za to mamy spore ich zagęszczenie. Wspomniany na wstępie Coelophysis często atakuje stadnie. Niekiedy są to dwa, trzy osobniki, ale bywa również, że jest ich pięć, sześć. Mimo że sięgają one zaledwie do pasa, potrafią błyskawicznie obrać z mięsa aż do kości. Stan zdrowia obrazuje dość nietypowa ikona po lewej stronie ekranu. Każde ukąszenie osłabia zawodnika. Co ważne, większe bestie mogą zabić nawet jednym lub dwoma kłapnięciami paszczy - a więc zachowano pewną realność. Niestety kuleją inne rzeczy. Jak wspomniałem, Coelophysis jest niewielkim dinozaurem (chociaż razem z ogonem może mieć i ponad 2 m). Wydawałoby się, że jeżeli łowca dinozaurów stanie na stole lub innym, znajdującym się poza zasięgiem paszczy dinozaura przedmiocie, nie zostanie pogryziony. Tak nie jest. Widać wyraźnie, że mały dino znajduje się poniżej i w odległości 2-3 "metrów" od bohatera, a mimo to wciąż go rani. Inny problem to przenikanie przez "ściany". W jednej z misji trafiamy do hali, gdzie leżą rury o kilkumetrowej średnicy. Dinozaury gryzą bohatera, mimo że znajdują się na zewnątrz tych pierścieni.

Zostań królem zwierząt

Zupełną innowacją jest dodanie możliwości grania... drapieżcami. Tak, tak. Możecie zobaczyć, jak to jest, gdy ma się półtorametrową paszczę najeżoną 10-centymetrowymi zębiskami i cielsko o wadze kilku ton. Każdy, kto grał w Alien vs. Predator 2 (misja Obcego), poczuje się jak w domu. Sterowanie jest bardzo podobne, a i możliwości bestii bardzo zbliżone. Oczywiście w zależności od gatunku dinozaura, którym sterujemy, wrażenia są nieco inne. Szybki i zwrotny Coelophysis musi uważać, bo atak na więcej niż jednego łowcę prawie na pewno kończy się dla niego śmiercią (trzeba ugryźć wroga kilka razy). Z kolei spory Nanotyrannus potrzebuje tylko dwa razy kłapnąć paszczą, aby zabić przeciwnika. Jego rozmiar sprawia również, że potrzeba nieco więcej niż jednego strzału z shotguna, by go powalić. Z kolei cielskiem Giganotosaurusa kieruje się jak pociągiem pancernym albo autobusem. Ten potwór nigdzie się nie mieści i ma niesamowitą siłę. Zupełnie nowych doświad-

Poprawki

Z udanych innowacji - wyeliminowano wreszcie idiotyczne zachowanie bestii. AI przeciwników nie stoi może na najwyższym poziomie, ale potwory zachowują się już nieco mądrzej. Kilkakrotnie trafione potrafią np. zawrócić, uciec i schować się. Szkoda jednak, że nie czają się i nie wyczekują odpowiedniej sytuacji do ataku (jak to było np. w Dino Crisis), lecz biegną wprost na wroga, gdy tylko znajdzie się w ich zasięgu (lub zostaną lekko postrzelone).



Oviraptor philoceratops
Długość: 2,5 m

Suchomimus tenerensis
Długość: 11 m

Tylosaurus dispar
Długość: 12,5 m

Upoluj dinozaura albo bądź dinzaurem!

czeń dostarcza również wcielenie się w Tyłosaurusa, który jest bestią zamieszkującą środowisko wodne.

Jak z pocztówki

Środowisko graficzne w grze to sześć głównych map: Wilderness, CityScape, Aqueducts, Subway, Slums. Mimo że są wykonane poprawnie, na pewno nie robią takiego wrażenia jak mapy w Serious Sam 2. Ulice, konstrukcje w mieście to proste i raczej mało wyrafinowane obiekty. Szereg niemal identycznych bryl wygląda przeciętnie. Miasta są nierzeczywiste, a przede wszystkim przeraźliwie puste. Rozumiem, że ludność chowa się przed zagrożeniem, ale mimo wszystko brakuje tu akcentów, sugerujących, że w ogóle było tu życie. Ot, choćby przewrócony samochód, zgubiona przez dziecko lalka czy rozbita witryna sklepu. Takich drobiazgów tu nie ma. Budynki są doskonałymi bryłami bez okien i drzwi, na ulicach świecą się nieliczne lampy - i to już właściwie koniec atrakcji. Nie inaczej jest na innych mapach. Las, mimo że podobny do tego z SS, nie sprawia tak dobrego wrażenia. Gdzie mu tam do dziczy w Alien vs. Predator 2 - to nie ta klasa.

Najlepsza obrona

Dinozaury atakują paszczą i łapami. Mogą również błyskawicznie doskoczyć do wroga (podobnie jak Alien). Jeśli zostaną trafione, poziom energii da się podnieść przez pożarcie... zwłok wroga. Potwory mają dwa tryby widzenia. Jeden jest zwyczajny: "ludzki", natomiast drugi symuluje sposób widzenia prehistorycznych gadów (umożliwiając również lepsze widzenie w ciemności).

Pociski, kulki i naboje

Ilość amunicji jest ograniczona (czym większe działo, tym mniej pocisków), jednak dzięki kolejnej innowacji w grze nie jest to już taki problem. Tak jak w Turoku i wielu innych grach FPP, pojawiają się wreszcie apteczki i magazynki z amunicją. Niekiedy są one dobrze ukryte i trzeba naszukać się, aby uzupełnić magazynek. Zazwyczaj jednak widać je jak na dłoni i trafiamy na zapasy po prostu w trakcie wędrówki, realizacji celów misji. I jeszcze jedno spostrzeżenie. Nawet jeśli znajdziemy amunicję i uzupełnimy magazynki, nie daje to nam możliwości koszenia potworów ciągłym ogniem. Nawet Machine Gun ma jedynie 120 pocisków. Kilka serii - i po amunicji. Magazynek broni snajperskiej mieści jedynie dziesięć pocisków, co oznacza, że trzeba dysponować nimi bardzo oszczędnie.


Przypomina wam to coś? Statek Mentala w SS2 też zwalił się z nieba.


Tak działa X-rifle. Na mniejsze dinozaury wystarczy jeden strzał.

Wyposażenie łowcy, oprócz broni, uzupełnia poręczna lornetka z systemem namierzania i wskaźnikiem odległości od celu. To przydatny gadżet, bowiem niekiedy tylko dzięki lunecie możemy wypatrzyć czającego się dinozaura. Luneta w broni snajperskiej, którą można posługiwać się w podobny sposób, staje się niedostępna, gdy skończy się amunicja do tej broni (co akurat jest bezsensowne).

Odwiedziny w arsenale

Aby pokonać rozpędzonego Giganotosaurusa, nie wystarczy chęć szczera. Do dyspozycji łowcy jest cały arsenał broni, dostępnej już na początku gry. Jedyne ograniczenie polega na tym, że jednorazowo można zabrać tylko dwa modele pukawek. Do dyspozycji mamy: Sniper Rifle, Grenade Launcher, Machine Gun, X-rifle, Pistol. Pistolet ma nieograniczoną ilość amunicji, ale tradycyjnie pociski mają niewielką siłę obalającą. Pozostałe pukawki to nieco futurystyczne wersje współczesnych rodzajów broni. Jedyną giwerą, odbiegająca od tej charakterystyki, jest X-rifle. Armata ta strzela kulami energii. Po wybuchu takiego pocisku trzeba jednak uważać, aby nie znaleźć się w strefie rażenia. Kula ognia rośnie przez pewien czas, obejmując coraz to większy obszar. Wszystko, co znajdzie się wewnątrz, zostanie poważnie uszkodzone. Shotgun jest bronią skuteczną na niewielki dystans. Innowacją jest to, że zaopatrzono go w magazynek bębnowy (50 pocisków). Shotgun najlepiej sprawdza się na duże bestie, a zawodzi, gdy musimy się uporać z niewielkimi szybkimi dinozaurami.

Warto również napomknąć o Machine Gun. Jest to najbardziej uniwersalna broń w wyposażeniu naszego "komandosa". Szybkostrzelność, celność, sporo amunicji pozwalają powalić każdego zwierza. Kłopot pojawia się dopiero przy największym mięsożercy. Na takie monstra można zaopatrzyć się w Grenade Launchera, chociaż granaty mają trochę za małą moc. Wyjątkowa skuteczność i precyzja to z kolei cechy Sniper Rifle. Broń snajperska kładzie mniejsze dinozaury jednym pociskiem, a zoom pozwala przybliżyć każdy, najdalszy nawet obiekt (wydaje się nawet, że luneta nie ma żadnych ograniczeń, co jest już trochę przesadą). Szkoda, że zapomniano o interesującym efekcie, jak np. drganie ręki snajpera. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

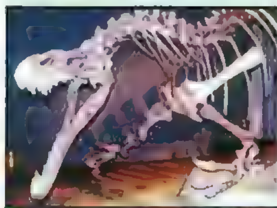


Chwila prawdy

Jedną z zalet Serious Engine była możliwość świetnego opracowania, realnego zaprezentowania "żywych" obiektów. Sztandarowym tego przykładem był Sirian Werebull - bestia, której ciężar, siłę i masę po prostu czuło się. Niestety nie mogę powiedzieć, że dinozaury w Carnivores: Citysacape wyglądają i prezentują się równie okazale. Oczywiście są duże, masywne i złe, ale raczej w takim stopniu jak nadmuchane, gumowe kopie prawdziwych prehistorycznych potworów. Nikt już teraz nie podskakuje na krześle ze strachu, gdy zobaczy Godzillę w japońskim filmie pod tym tytułem. Podobnie jest w grze. Potwory są poprawnie wykonane, ale mimo wszystko bardziej mechaniczne niż zwierzęce i potworne. Rozwala się je jak kolorowe krążki na strzelnicy. Pewnie, jest spora frajda, ale czy o to chodziło?

Potwory i spółka


Suchomimmus znaleziony w Afryce. Zwróćcie uwagę na przerażające zębiska i wielkość szczęk.


Zrekonstruowany Suchomimmus. Przerażająca bestia.


Tyłosaurus żył w oceanie. Żarłacz błękitny to przy nim niewinna mała rybka.

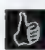
Wydaje się, że twórcy nie skorzystali z pełni możliwości, jakie daje Serious Engine. Gra nie jest zła, ale na pewno mogłaby być lepsza. Mówiąc krótko, długa droga ewolucji Carnivores na pewno jeszcze nie zakończyła się, a ostatnia gra z cyklu nie jest ukoronowaniem serii. Wydaje mi się, że o ile SunStorn zajmie się produkcją następnego "odcinka", jest szansa, że efekt będzie o wiele ciekawszy.

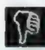
Innowacji i zmian w Carnivores: Citysacape jest wiele - w większości na lepsze. Ogólny efekt nie jest rewelacyjny, ale mimo to Carnivores: Cityscape jest porządną dawką adrenaliny, z poprawnym scenariuszem, widoczkami i masą gotowych do przerobienia wrogów. Produkt ze średniej półki, który możecie zakupić, jeśli macie ochotę na Park Jurajski we własnym pokoju.

7

INFO

Producent: SunStorm **Dystrybutor:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.net/games/carnivores_cityscape_pc/ **Wymagania:** Athlon 400 lub P III 400, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB OpenGL, Win 98/ME/2000/XP **Akcelerator:** tak


- multiplayer
- bardzo dobra muzyka
- niezły klimat
- poprawione AI zwierzaków


- brak save game w trakcie misji
- nieco "mechaniczne" dinozaury
- standardowe mapy, szczególnie miasto



loga i dzwonki dla ciebie

dzwonki

GAZEBO
I like Chopin
AA.200163

Killing me softly
AA.200144

Europe
Final Countdown
AA.200100

DEPECHE MODE
People Are People
AA.200114

Elvis Presley
Love Me Tender
AA.200126

Clapton
Layla
AA.200132

Alphaville
Big in Japan
AA.200039

Dont Cry for Me Argentina
AA.200119

Ulica Sezamkowa
AA.200261

Archiwum X
AA.200302

Grek Zorba
AA.200304

Love Story
AA.200193

Beverly Hills 90210
AA.200012

AA.102709	AA.102688	AA.101444	AA.102707
AA.101943	AA.101959	AA.101945	AA.101940
AA.103634	AA.101839	AA.102602	AA.105172
AA.100002	AA.100587	AA.100868	AA.101393
AA.106033	AA.102838	AA.102733	AA.104651
AA.103066	AA.103644	AA.103478	AA.104413
AA.103479	AA.105836	AA.105421	AA.104334
AA.106127	AA.104284	AA.105107	AA.104846
AA.100740	AA.100846	AA.102792	AA.103611
BRAK LOGO AA.100938	AA.103126	AA.106060	AA.101452
AA.101652	AA.103114	AA.106161	AA.100149
AA.103965	AA.100878	AA.102687	AA.100230
AA.101707	AA.100372	AA.102012	AA.101506
AA.100923	AA.101030	AA.100317	AA.100130
AA.101516	AA.101927	AA.102747	AA.102734
AA.100064	AA.103898	AA.102847	AA.102461

więcej znajdziecie w internecie
http://telefony.bravo.pl

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AA.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7149.
Jeśli chesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7149 a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką np. AA.105599.601234567.

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

GATUNEK: ARCADE

Gra mnie urzekła - prostotą i bezpretensjonalnością. Nie jest w żadnym razie oryginalna, nie wprowadza nowych rozwiązań, nie jest rewolucyjna. Wszystko, co tak bardzo kochałem w DN3D, jest również w Manhattan Project.

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT
TOTAL MUTANT MAYHEM

Qn'ik

Duke siedzi w knajpie. Mięśnie mu wiotczeją, pojawił się za to niezgorszy nowy - tzw. piwny. Z nostalgią spogląda na swojego gnata - jak zwykle lśni. Czyści go codziennie, ale już nie używa - po ostatnim incydencie, kiedy to z niego strzelał do puszek w knajpie, wyrzucili go z lokalu. Siedzi więc w podłej spelunie, wspomina dawne czasy, aż tu nagle słyszy hymn Stanów Zjednoczonych...

To tajny dzwonek w komórce, pod którym wpisane są tylko największe osobistości USA - prezydent, kilku kongresmenów i Ala... Powiedzmy: specjalista od rozrywki wszelkiej. Tym razem jednak będzie poważnie - dzwoni do niego sam burmistrz Nowego Jorku! Czas wrócić do zawodu, skopać tyłki setkom kosmitów i uratować zagrożone (i bombowe, trzeba rzec) laski!

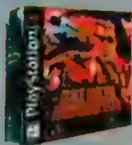
Fabuła gry jest oczywiście nieco inna, a to powyżej to tylko taka mała improwizacja. Nie ma to jednak żadnego znaczenia - Duke nigdy nie udawał gry, w której uważne śledzenie scenariusza miałoby jakiekolwiek znaczenie dla rozgrywki - tu trzeba tylko iść naprzód i strzelać, skakać i wspinać się - niby nic skomplikowanego i ciekawego, ale... jak się w to gra!

Manhattan Project pojawił się znikąd. Wszyscy byli pochłonięci oczekiwaniem na Duke Nukem Forever, a tymczasem blaszaki zdobył nowy produkt. Wszedł tylnymi drzwiami i od razu zrobił niemałe spustoszenie. Tak się bowiem składa, że jak na grę, która została rzucona jako ochłap dla wyczekujących DNF fanów, prezentuje... rewelacyjny poziom!

Właściwie najbardziej adekwatny opis rozgrywki zamieściłem wyżej. Idź naprzód i strzelaj - ot, typowa solucja dla strzelanin wszelkiej maści.

Duke na wielu platformach

Oprócz konwersji Duke Nukem 3D na wszystkie konsole, 3DRealms stworzyło również kilka gier z księciem tylko na te maszynki.



Duke Nukem: Time to Kill - wielka szkoda, że gra nie pojawiła się na PC. Jest to TPP, a Duke zwiedza w niej starożytny Rzym (biega w todze!) i dziki zachód. Premiera miała miejsce dawno temu (screeny z niej były już przy okazji wypuszczania Duke'a3D), więc nie ma już raczej szans na pojawienie się jej na blaszakach.



Duke Nukem: Color Gameboy - każda szanująca się grę przenoszono na tę małą platformę ręczną - Duke był nawet w kolorze. Gdy ktoś jednak zobaczył DN na innych platformach, wersja na Game Boy'a nie robi wielkiego wrażenia.



Duke Nukem: Zero Hour - tym razem książę wylądował na Nintendo 64. Godzina próby dla Duke'a - ma zapobiec inwazji Obcych, dla których idealny jest świat... bez Duke'a.



Duke Nukem: Land of the Babes - "Jeden człowiek. Jedna misja. Jeden milion lasek do uratowania ", głosiła reklama gry, właściwie sequela Time to Kill. A może by tak zalać siedzibę 3DRealms prośbami o konwersję?...







Tę od innych w tym rodzaju (coraz rzadszych, niestety) różni przede wszystkim postać głównego bohatera - największego antagonisty Lary Croft: męskiego, nieco szowinistycznego, ale zabójczego księcia! Co tam księcia - wręcz króla arcade na PC! Chłopaki z 3DRealms zadbali, żeby kierując jego poczynaniami, gracz nie nudził się i nigdzie za długo nie zabawił, choć i tak trzeba przyznać, że DN: Manhattan Project jest jedną z bardziej złożonych gier tego typu. Plansze są wielopoziomowe, a żeby każdą z nich ukończyć, należy uratować piękną kobietę i znaleźć kartę magnetyczną, która otwiera pole siłowe. Może erpega z DN:MP to nie czyni, ale przynajmniej co jakiś czas poruszy zaspane szare komórki.

Zanim przejdę do zachwytów, muszę nieco poznęcać się nad grą - gwoli recenzenckiej rzetelności (zwanej również, nie wiedzieć czemu, upierdliwością). Pierwszym i największym grzechem Manhattanu jest ograniczenie ruchów księcia. Na przykład - nie możemy poruszać się swobodnie po całej planszy - nawet jeśli ewidentnie widać, że dla Duke'a nie stanowiłoby to problemu. Musimy cały czas kroczyć ścieżką wyznaczoną przez twórców. Idzie się do tego przyzwyczaić, ale można było poszczególne elementy planszy od siebie odgrodzić... Kolejnym zarzutem do ruchów bohatera jest brak możliwości strzelania w strony inne niż na lewo, w prawo i w górę. Nie ma możliwości zastrzelenia przeciwnika, stojącego na platformie wyżej - niestety autorzy nie przewidzieli możliwości strzelania po skosie. Szkoda też, że nie ma możliwości modyfikowania odległości, na jaką rzucane są bomby. Wszystko to jednak wady, z którymi można spokojnie żyć - podczas gry zapomina się o nich. Zarzutem większego kalibru jest z kolei całkowity brak trybu multiplayer. Szkoda, choć z drugiej strony - trudno by mi było wyobrazić go sobie w tej grze - autorzy pewnie wyszli z tego samego założenia. Po co implementować tryb, który będzie mało grywalny? Dość jednak o wadach!



Teraz, gdy spędziłem z najnowszym księciem trochę czasu, śmiało mogę stwierdzić - panowie z 3DRealms wcale nie zepsuli się, wciąż rządzą! Wszystko, co tak bardzo kochałem w DN3D, jest również w Manhattan Project. Do aluzji pod adresem kiczowatego kina akcji a la John Woo dodatkowo dochodzą smaczki ze świata gier. W typowo zręcznościowym etapie, który polega na chodzeniu po ulicy z omijaniem samochodów, książę mówi: "nie jestem żabą!". Gdy ląduje w stacji metra, stwierdza, że czas wreszcie zapewnić Max Payne'owi bilet powrotny... Bardzo podobał mi się też nieprzetłumaczalny tekst, jaki Duke czasem rzuca po pokonaniu kolejnego przeciwnika 'Rest in pieces' (dosłownie: spoczywaj w kawałkach, zabawa słowna trawestująca 'rest in peace', czyli spoczywaj w pokoju); nie wspominając już o tekście po respawnowaniu się Duke'a: "a więc jednak - jest życie po śmierci".

Do grywalności również nie mam uwag. DN:MP jest odświeżona - w żaden sposób nie przekomplikowano rozgrywki, czegoś takiego brakowało mi od dłuższego czasu. 3DRealms zawsze dobrze rozumiało tę potrzebę - polecam tabelkę z innymi grami. DN:MP nie jest grą bardzo trudną, dodatkowo zaoferowano możliwość nieskończonego podchodzenia do trudniejszego fragmentu etapu. Można zresztą grać na trzech poziomach trudności - nawet mało zręczny, a zatwardziały strateg powinien sobie bez większych problemów poradzić z tym najłatwiejszym, co uważam za dużą zaletę. Gra nie jest zbyt długa - składa się z ośmiu etapów, każdy podzielono na trzy części. Oczywiście na końcu każdego czeka boss - walka z nim jest zawsze zróżnicowana. Już z pierwszym przeciwnikiem Duke będzie musiał zmierzyć się, trzymając się drabinki wyrzuconej z helikoptera. Manhattan Project można co







prawda przejść w dwie, trzy noce, ale gra nie należy do tych, które można od razu odstawić na półkę. Co prawda, fabuła jest całkowicie liniowa, ale warto dla przyjemności poznać wszystkie tajniki etapów - zdobywając dziesięć znaczków atomowych, starannie poukrywanych po całej planszy.

Jak zwykle w otoczeniu księcia nie zabraknie pięknych i gotowych na wszystko kobiet. Widać, Duke nie jest w żadnym stopniu rasistą, a tylko niepospolitym seksistą. Chroni kobiety z wszystkich kontynentów - ale naturalnie tylko piękne. Szkoda, że na ratowanie świata pozostaje tak niewiele czasu...

Osób, które obawiają się, że Manhattan Project to kolejna konsolówka, zaadoptowana - na odczepne - na PeCet, mogę uspokoić. 3DRealms stworzyło - chyba po raz pierwszy od wielu lat - tak poważną grę zręcznościową z myślą tylko i wyłącznie o komputerach domowych. Autorzy nawet nie wspominają o konwersji na konsole! Plus tego rozwiązania jest właściwie jeden, ale za to bardzo duży - można wykonywać save w dowolnym momencie, chyba po raz pierwszy w tego typu produkcjach! Gra, jak wspomniałem, nie jest trudna, bez tego dałoby się spokojnie przeżyć, ale taka dbałość o jakże cenny czas gracza bardzo cieszy - miło, że za każdym razem po nieudanym skoku nie musimy tracić kilkudziesięciu sekund na te same żmudne ruchy. W przypadku save'a raz tylko nastąpił mały zgrzyt podczas wielonocnego testowania. Miałem znikomą ilość energii i złapałem się platformy, na której stał jakiś potwór. Chciałem szybko wspiąć się i zabić go, niestety źle wybrałem moment i maszkara od razu, nie dając żadnej szansy na rozmowę, zrzuciła mnie do kwasu. Niby nic strasznego nie stało się (tylko zginąłem - toż to nic), gdyby gra automatycznie nie zapisała się w momencie, w którym wspinałem się... Dalszego ciągu pisać już chyba nie muszę. Niestety jedynym ratunkiem było rozpoczęcie etapu od początku.



Grafika jest niezwykle szczegółowa - można wręcz zobaczyć przedmioty z wystawy!

Czy wiesz, że... ;]

Pierwsza wzmianka o księciu w literaturze pojawiła się już w 1513 (wydana 20 lat później) u Machiavellego? Największe jego dzieło pt. "Książę" zapewne dałoby Duke Nukemowi wiele do myślenia, gdyby je przeczytał! Niechcący heros korzysta z rad w owym dziele - mordując i nie cofając się przed niczym, aby ratować kobiety. Wszak cel uświęca środki...

Znakiem rozpoznawczym Duke Nukema zawsze była niespotykana w innych grach interaktywność z otoczeniem. Tradycję tę podtrzymano w Manhattan Project, choć nie ukrywam, że spodziewałem się czegoś bardziej spektakularnego. Standardowo - można zniszczyć większość skrzynek, beczek z materiałami wybuchowymi (czasem wręcz trzeba, bo bez tego ani rusz), z bardziej oryginalnych motywów wymienić też można rozmowy telefoniczne, które nasz umięśniony bohater czasem ucina. Polecam również naśladowanie postaci z Fighting Force. Duke również lubi sobie wypić... Colę z automatu.

Warto zaznaczyć, że gra została częściowo spolszczona. Nie popełniono przy tej okazji zbyt wielu błędów, jedno mnie tylko zastanawia: po co było tę grę w ogóle lokalizować?! Gracze nieznający angielskiego, Manhattan Project i tak mogli śmiało kupić - można go przejść, nie rozumiejąc tekstów przed rozpoczęciem etapów. Może to tylko moje subiektywne odczucie, ale po polsku wydały mi się jakieś... infantylne? Może gdzieś w tłumaczeniu przepadł ironiczny ton rubasznego humoru, nie wiem. Cieszę się jednak niezmiernie, że dystrybutor, LEM, zostawił w spokoju wszystkie mówione teksty księcia - spolszczenia tychże już bym nie zdzierżył. Na przyszłość lepiej zastanowić się, czy warto bawić się w lokalizację w przypadku takiej gry - i to tylko po to, żeby na pudełku dodać naklejkę PL, która notabene wielu zniechęca.

Miejsce na recenzję powoli kończy się, więc zanim przejdę do podsumowania, jeszcze kilka słów o grafice. Duke Nukem: Manhattan Project to najbardziej pod tym względem dopracowana gra, jaka kiedykolwiek powstała rdzennie na PeCet. Zasługę tę nieco umniejsza fakt, że na poletku nie ma właściwie konkurencji, ale kto by się przejmował takimi drobiazgami? Mówiąc całkiem poważnie, grafika jest niezwykle staranna i prezentuje się bardzo dobrze. Czasem jedynie na planszy jest zbyt ciemno - ale jak już wspomniałem, największa przyjemność płynie z grania po nocach, o czym wie każdy gracz, który nawet poduszkę ma na biurku, żeby opadająca po zaśnięciu nad klawiaturą głowa zbytnio nie potłukła się.



Co mogę powiedzieć na koniec? Gra urzekła mnie - własną prostotą i bezpretensjonalnością. Nie jest ona w żadnym razie oryginalna, nie wprowadza nowych rozwiązań - nie jest jakąkolwiek, nawet najmniejszą, rewolucją. Jeśli znasz i nie lubisz Duke Nukema, nawet po Manhattan Project nie sięgaj - gra jest przeznaczona tylko dla jego fanów. Ocena, jaką widzicie obok, jest oceną wielkiego fana, który na nową grę z księciem w roli głównej czekał od kilku lat. Jeśli zaś jesteś jego przeciwnikiem, śmiało możesz odjąć od mojej oceny półtora oczka. Tylko czy można nie lubić tego przerośniętego i prezentującego wrażliwość godną mastodonta bohatera?!

Dzięki 3DRealms otrzymałem miłą i przyjemną grę - w sam raz na oczekiwanie czegoś większego. Mam nadzieję, że nie będzie to trwało kolejnych kilku lat, ani nie spełnią się hiperpesymistyczne opinie niektórych redaktorów (autor w tym momencie pozdrawia serdecznie Smugglera), którzy obawiają się, że Duke Nukem Forever w ogóle nie wyjdzie. Czyżby 'When it's done' oznaczało 'Forever'? Oby nie.

INFO

8+

Producent: 3DRealms ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.dukenukemmp.com ■ **Wymagania:** P300, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX ■ **Akcelerator:** tak

👍 ■ KRÓL ŻYJE! ■ komentarze ■ grywalność ■ save w dowolnym momencie

👎 ■ brak multi ■ niekonsekwencje ■ kilka innych, mało znaczących wad

Miłość jest ślepa?

Smuggler: przyznam się, że końcowa ocena tej gry przyprawiła mnie o mały wytrzeszcz oczu. Zresztą nie tylko mnie. Ale autor ma święte prawo wystawić taką ocenę, jaką uważa za słuszną. Tyle, że nie każdy z redakcji tym samym się z nią zgadza. O tym radzę pamiętać

UWAGA KONKURS !

Warunki konkursu:

wejdź na strony internetowe **UNIPAP Strzegom (www.unipap.com.pl)** oraz **Wydawnictwa Bauer (www.bravo.pl)** i znajdź informacje o konkursie.
Następnie przepisz fragmenty hasła konkursowego z obu stron internetowych i połącz w całość. Hasło napisz na kartce, załącz dwa kupony konkursowe z zeszytów UNIPAP Strzegom (okładki publikujemy poniżej) oraz jeden kupon konkursowy z okładki czasopisma CD-Action (kupony pojawią się na okładkach czasopisma od numeru lipcowego do październikowego).

Całość włóż do koperty i wyślij na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o.
ul. Leśna 1
58-150 Strzegom

Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi w dniu 4 listopada 2002 roku. Listę osób nagrodzonych opublikujemy na naszych stronach internetowych oraz w grudniowym numerze CD-Action.











NA ZWYCIĘZCÓW KONKURSU CZEKAJĄ NASTĘPUJĄCE NAGRODY:

- 2 zestawy komputerowe
- 5 konsoli GameCube
- 100 gier komputerowych
- 10 par łyżworolek
- Prenumeraty roczne czasopisma CD-Action
- Zestawy zeszytów UNIPAP Strzegom





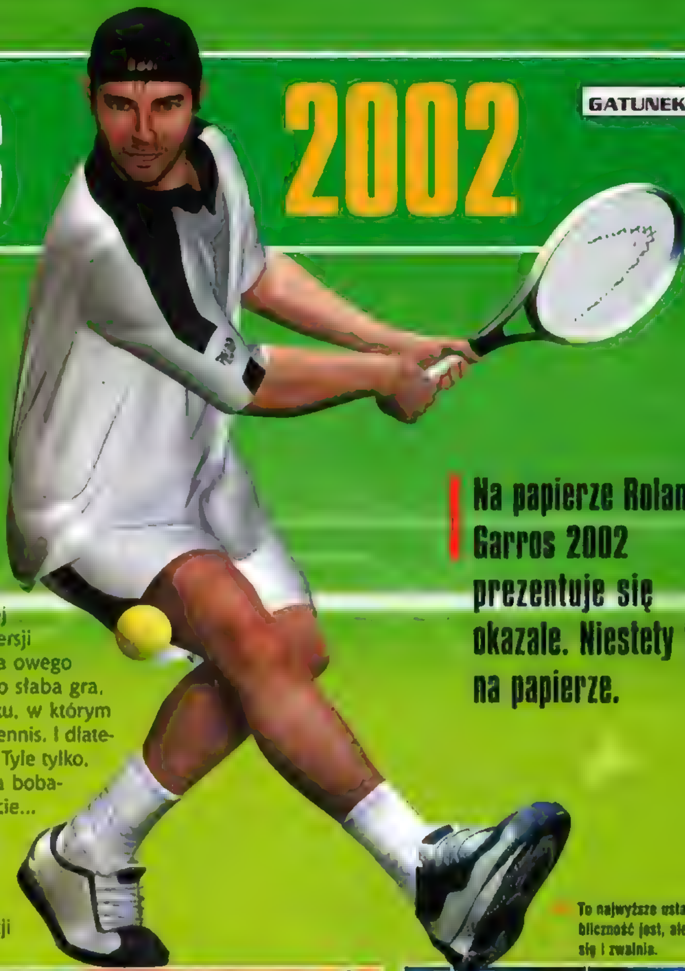
TERMIN NADSYŁANIA ZGŁOSZEŃ DO 31 PAŹDZIERNIKA 2002 ROKU !

Roland Garros 2002

GATUNEK: SPORT

Hut Sędzimir

Wstęp, zwany w branży z angielska 'leadem', w przypadku gry Roland Garros 2002 będzie krótszy niż zazwyczaj. Dlaczego? Bo na ten tytuł po prostu szkoda wielu słów.



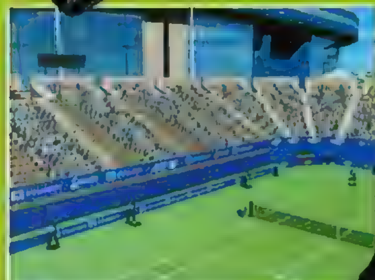
Z całym szacunkiem dla twórców RG 2002, firmy Wanadoo (ich Iron Storm zapowiada się znakomicie), z jednakim poważaniem dla sympatycznych pracowników (szczególnie panów Marcina i Piotrka) firmy, która najprawdopodobniej podejmie trud wydania tej gry w przystępnej dla polskiego gracza cenie i w profesjonalnej wersji językowej, nie mogę zmusić się do tego samego dla owego tytułu. Z jednego niezwykle oczywistego powodu. To słaba gra, co ma znaczenie tym większe, że należy do gatunku, w którym zasłużone tryumfy święci niezwykle udany Virtua Tennis. I dlatego właśnie szkoda słów i na lead, i na tę recenzję. Tyle tylko, że trzeba jakoś zarobić na sproszkowane mleko dla bobaska, nowe pieluchy i futro z norek dla żonki. Wybaczcie...

> **Na papierze Roland Garros 2002 prezentuje się okazale. Niestety tylko na papierze.**

Na papierze Roland Garros 2002 prezentuje się okazale. Gra bazuje na rewolucyjnym engine'ie NGT (skrót od zobowiązującej nazwy Next Generation Tennis), a dzięki licencji turnieju Roland Garros i federacji ATP możemy stanąć do wirtualnego pojedynku na tenisowe rakiety z największymi tego sportu. Gra oferuje wiele trybów rozgrywki - tak na jednego, jak i na wielu (maksymalnie czterech) graczy oraz rozsądny trening. Bardzo dobrze, prawda? Tak, ale niestety tylko na papierze.

Od czego by tu zacząć...? Może - od sterowania. Zawodnikiem kierujemy przy użyciu strzałek kursora, czterech klawiszy odpowiedzialnych za różne rodzaje uderzeń oraz dwóch umożliwiających podkręcanie piłki. Pomijając już trudność opanowania z pomocą jednej ręki wszystkich tych kombinacji, system ma trzy podstawowe wady. Po pierwsze, trzy z czterech rodzajów uderzeń są tak do siebie podobne, że właściwie niczym się nie różnią. Po drugie, podkręcenie piłki nie daje takich efektów, jakich można by oczekiwać. Po trzecie zaś - i najważniejsze - zawodnik ze zbytnim opóźnieniem reaguje na komendy wydawane przez gracza, co w przypadku sportu, w którym piłki śmigają z jednej strony boiska na drugą w okamgnieniu, jest szczególnie ważne. No i sprawia, że trudno trafić w piłkę.

Z trafianiem w piłkę w ogóle jest kłopot. Engine graficzny - z tego, co zrozumiałem, zbierając informacje o grze w Internecie, jest jednakowy dla PC oraz konsol - nie daje sobie rady z wszystkimi obiektami pojawiającymi się na ekranie. A przypominam, że jest to gra w tenis, w której wszystko, co trzeba pokazać, to piłeczka i maksymalnie czterech zawodników plus ewentualnie publiczność. To sprawia, że na średnio dobrym sprzęcie, z średnią i dużą liczbą detali gra skacze i zwalnia niemiłosiernie, a wykrycie kolizji rakiety z piłeczką przekracza możliwości komputera. Zdarza się też, że odbijasz piłeczkę, będąc już w innej części kortu. Podejrzewam, że wynika to ze skoków i spowolnienia grafiki, ale efekt jest katastrofalny dla grywalności. Jeśli nie masz supersprzętu, możesz zmniejszyć ilość detali do minimum, ale wtedy gra wygląda tak, jakby miała już brodę i sprzedawano ją na dyskietkach, a publiczność... znika. Zdruzgotany brakiem grywalności i - nawet z najwyższymi ustawieniami - niezbyt oszałamiającą grafiką, z trudem przychodziło mi dostrze-



To najwyższe ustawienia - publiczność jest, ale gra zacina się i zwalnia.

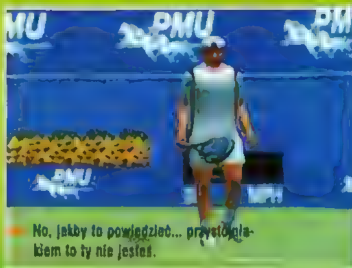


Po rozpoczęciu gry automatycznie zostajesz zakwalifikowany do najlepszego turnieju na świecie.



Gra pozwala na przećwiczenie różnych aspektów tenisowych rozgrywek.





No, jakby to powiedzieć... przystojniakiem to ty nie jesteś.

3

Producent: Wanadoo ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.wanadoo-edition.com/uk/jeux/premiere.htm# ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB


■ duże ilość trybów rozgrywki


■ średnia grafika ■ skoki i spowolnienia uniemożliwiające grę ■ kiedy to czytasz, w sklepach jest już Virtua Tennis

INFO

Kto im sprzedał licencję?



Pyk, pach, puh, pich - odbijasz raz ty, raz on - ale wiele radości w tym nie ma.

żenie jakichkolwiek zalet gry. "Gdzie te chłopy, gdzie te zalety" - chciałoby się zaśpiewać, trawestując słowa piosenki. Pewnie jakieś są, choćby wspomniane już duża liczba trybów rozgrywki oraz prawdziwi zawodnicy i



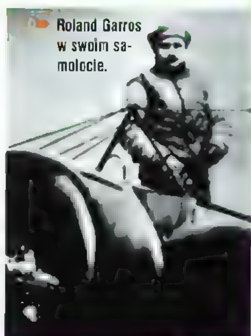
zawodniczki. Ale co z tego, skoro początkowy entuzjazm mija, kiedy tylko zaczniesz rozgrywkę.

Twórcy gier nie rozpieszczają właścicieli PC-tów i fanów tenisa zarazem. Nie rozpieszczają, mimo to niedawno ukazała się gra, która zaspokaja wszelkie potrzeby takich graczy - i to na długie lata. Z szacunku i sympatii dla Marcina i Piotrka oraz dość chłodnego i pełnego rezerwy stosunku do pana Krzysztofa, z innej firmy, nie wymienię tutaj po raz kolejny tytułu tej udanej "piecowej" gry w tenis. Na pewno jednak nie jest nią Roland Garros 2002 - gra wyjątkowo słaba i nieudana.



Lotnik-tenisista

Gra Roland Garros wykorzystuje licencję turnieju Roland Garros French Open, rozgrywanego oczywiście na kortach im. Rolanda Garrosa. Sam Garros był słynnym francuskim pilotem i automobilistą. W latach 1911-1913 ustanowił kilka światowych rekordów wysokości lotu i dokonał pierwszego przelotu przez Morze Śródziemne. Podczas wojny opracował się tytułu asa myśliwskiego (zestrzelił 5 samolotów wroga), zaś fortunę zbił na opatentowanym urządzeniu synchronizującym karabin maszynowy z obrotami śmigła, dzięki czemu można było umieścić karabiny maszynowe w pobliżu osi kadłuba, a to zwiększało ich celność. Zginął w walce powietrznej w 1918 roku.



Roland Garros w swoim samolocie.

Kto im sprzedał licencję?

GATUNEK: RTW

Mac Abra

Nareszszszcie! Tyle tylko mogę powiedzieć - najlepsza strategia roku 2000 (tak, ta gra została przez CDA uhonorowana tytułem "strategii roku") w KOŃCU trafi na polski rynek. I to do tego w wersji Gold.

COMBAT MISSION GOLD
BEYOND OVERLORD


Ciekawostka zoologiczna: w francuskich lasach grasowały kiedyś Pantery. Na szczęście wystrzelano je co do nogi ponad pół wieku temu.


Amerykańska piechota gotowa do walki - płonący Sherman sugeruje, że przed chwilą było tu naprawdę gorąco. Zresztą załodze tego czołgu pewnie nadal tak jest... :(

Premiera CM:BtO była dla mnie ogromnym wydarzeniem - mała nieznana firma, ni z gruszki, ni z pietruszki, wystartowała z grą, która dosłownie zdeklasowała konkurencję i pokazała, że w gatunku strategii można jeszcze wiele zdziałać. Powiedzmy, że była jak pierwszy Commandos dla RTS-ów. Gdy ją dostałem w łapy, po prostu zawyłem z radości i momentalnie ją pokochałem. I było mi BARDZO żal, że wielu osobom w Polsce nie dano nawet szansy, by zagrać w coś tak wspaniałego. Ale to już historia. Z dwuletnim niemal poślizgiem - ale jednak - gra trafi na nasz rynek. Więc cieszmy się: 'glory, glory, hallelujah!'.

Co to jest?

Jak najkrócej scharakteryzować CM? Najprościej można powiedzieć tak: wyobraźcie sobie Close Combat w 3D. (Czyli rządzimy niewielkim oddziałem żołnierzy - maks. dowodzimy na szczeblu batalionu, a zwykle niżej; możliwe jest wsparcie lotnicze i artyleryjskie spoza planszy.) CM rozgrywa się w zachodniej Europie, w latach 1944-45. Możemy wcielić się w Niemców lub aliantów (Amerykanie, Francuzi, Anglicy, Kanadyjczycy i... Polacy). (Tak jest, są; nawet mówią po polsku z polskim akcentem, szok!) Oferuje ponad 40 misji (można grać po wybranej stronie) i operacji (czyli minikampanii). Rozgrywane są w różnych porach roku oraz dnia, w zróżnicowanych warunkach pogodowych. Możliwe jest nawet wchodzenie do wnętrza budynków.



Sterowanie w grze jest tak dziecinnie proste, że bardziej już być nie może.

Dodatkowo możemy szybko wygenerować bitwę, w której samodzielnie ustalamy wszelkie możliwe parametry oraz edytujemy własny scenariusz.

Ciekawym pomysłem jest system walki: łączy tury z walką w czasie rzeczywistym. Najpierw mamy fazę rozdzielania rozkazów. A gdy uznamy, że już starczy - następuje dokładnie 60-sekundowa tura akcji. W czasie tej minuty nie mamy NAJMNIEJSZEJ możliwości ingerencji w wydarzenia, jakie dzieją się na ekranie. Możemy tylko

Makijaż czyni cuda! :)

Znajdź różnie między pierwotną wersją gry i zMODyfikowaną. Przy pierwszej parze patrz głównie na tekstury transportera na pierwszym planie.

Dla większego kontrastu w drugiej parze screenów dodałem od siebie mody zmieniające wygląd interfejsu i plansz ostrzegawczych. Prawda, że różnice są widoczne na pierwszy rzut oka? A wierzcie mi, że grę można zmienić DUŻO BARDZIEJ. Zainteresowanych "upiększaniem" CM odsyłamy do Action Plusa 09/2000, gdzie był obszerny artykuł na ten temat.



W końcu wydana w Polsce!!!

obserwować. A potem wydać kolejne rozkazy i znów przez minutę patrzeć na konsekwencje własnych decyzji.

Gdy mam mówić o grafice, zaczynam wręcz ślinić się z zachwytu. (Mówię o wersji akcelerowanej, bo choć można tę grę odpalić w trybie software, nawet radzę nie próbować - po co sobie psuć humor?) Bardzo ładne 3D, modele pojazdów wcale nie gorsze niż w niejednym symulatorze. A to przecież strategia! A co więcej, bez specjalnego problemu możemy sprawić, żeby CM wyglądała jeszcze dużo, dużo lepiej. Jak? Bardzo prosto - czytając ten tekst. :)



Wersja Gold

Grę do recenzji otrzymałem w wersji bez pudełka i bez instrukcji. Dla mnie to żaden kłopot, bo jedno oraz drugie i tak stoją u mnie na półce (choć bez polskich napisów) - mam jednak nadzieję, że dystrybutor nie zaniecha PORZĄDNEGO spolszczenia instrukcji i nie zuboży jej do paru nędznych kartek.(Za ok. 80 zł można już domagać się czegoś porządnego). Instrukcja jest bowiem o tyle ważna, że opisuje sporo "subtelności", bez których gra jest wprawdzie możliwa, ale... to już nie to. Np. nie będziecie wiedzieć, dlaczego wróg raz widzi wasze działo p/pancerne, a raz nie. Albo rola dowódcy - niesamowicie ważna sprawa, bez instrukcji nie zrozumiecie, jak wielki potencjał drzemie w tej funkcji i nie nauczycie się tego wykorzystywać.

Najlepsza strategia ostatnich lat w końcu wydana w Polsce i to jeszcze w wersji Gold. Szkoda tylko, że to jedynie wersja pozłacana. Ale że gra to brylant pierwszej wody - i tak kupić warto, a nawet trzeba.



Ja na ich miejscu zadbałbym o zimowy kamuflaż...

Czym jest wersja Gold? Tak jak w przypadku Parzer Elite, słowo 'gold' oznacza, że na pierwszym CD znajdziecie spatchowaną grę (tu wersja 1.12 - najnowsza, jaka może być) + drugi zupełnie niezależny CD z masą - blisko setka - modów itp. bajerków, stworzonych przez maniaków gry. (A takowych jest mnóstwo, nawet w Polsce - tu pozdrawiam wszystkich GOL-owych uczestników Forum CM - panowie, poziom waszej wiedzy może naprawdę wpędzić w kompleksy nawet zawodowych historyków wojskowości.) Różnica jest taka, że o ile w Panzer Elite ktoś poszedł po linii najmniejszego oporu, dość bezładnie nagrywając na dodatkowy CD wszystko, co się nawinęło, byle tylko było związane z grą, to tutaj zastosowano - od biedy jakąś systematykę. Tzn. podzielono mody itp. na osobne kategorie i podpięto je pod jako takie menu.

Tu pierwsza uwaga krytyczna: menu jest anglojęzyczne - tak trudno było przetłumaczyć góra 10 KB tekstu w formie HTML? Niektóre mody wymagają dość skomplikowanej metody instalacji. A opis owych procedur jest po angielsku - co może utrudnić życie tym, którzy go nie znają lub znają po łebkach.

Drugie rozczarowanie przeżyłem po sprawdzeniu objętości bonusowego CD - troszkę ponad 500 MB. Z jednej strony: dużo, z drugiej - to co najmniej 120-130 MB zmarnowanego miejsca. A na pewno można je było zapełnić - sam mam chyba z 800 MB WYSELEKCJONOWANYCH dodatków do CM.

Czego zatem mi brak na tym CD? Choćby większej ilości modów, które poprawiają efekty dźwiękowe czy wygląd budowli, nieba, gruntu, interfejsu, twarzy postaci itd., itp. Jakieś 90% dostępnych na CD poprawek to mody zmieniające tekstury pojazdów. (Aż podziw bierze, jakie cudeńka potrafią stworzyć amatorzy...). Ale nawet i owych modów jest za mało, tzn. nie wszystkie pojazdy, które występują w grze, będziecie w stanie upiększyć. (Warto zajrzeć na rozmaite strony poświęcone grze i samodzielnie uzupełnić to niedopatrzenie - stale pojawiają się jakieś nowe poprawki.)

Dziwi mnie też niezmiernie mała liczba dodatkowych scenariuszy - ok. 40 dodatkowych misji + 5 operacji (każda od 5 do 10 bitew). Cieniutko... Pliki z scenariuszami są nieduże - sam mam dodatkowych 150 scenariuszy - zajmuje to... trochę ponad 3 MB. A przypominam, że 1/5 tego CD nie została wykorzystana!

Całkiem już kuriozalne jest to, że na płycie pojawił się program użytkowy do obsługi gry, ale przeznaczony na... MacIntosha. Hm, panowie testerzy, czym się wówczas zajmowaliście...?

Mieszane uczucia

Prawdę mówiąc, mam dwojakiego rodzaju uczucia. Bo: fajnie, że to wersja Gold, ale źle, że to raczej cienka warstewka pozłoty niż uczciwy GOLD. Z drugiej strony - gra jest tak dobra, że gdyby nawet nie miała dodatkowego CD, a kosztowała tyle samo - i tak warto by ją było nabyć. A przecież mimo mego marudzenia i szukania dziury w całym, to bądźmy uczciwi: na dodatkowym CD jest mnóstwo przydatnych rzeczy.

Zatem ogólnie należy tę wersję ocenić pozytywnie. Choć szkoda, że nie skonsultowano zawartości bonusowego dysku z jakimkolwiek polskim fanem gry. Gwarantuję, że w ciągu pół godziny (no dobra: dwóch dni) zrobiłby coś dużo merytorycznie lepszego od tego, co tam teraz znajdziecie.

Aha wystawiona tu ocena dotyczy nie samej gry (tej niezmiennie daję 9 i znak jakości), ale WYŁĄCZNIE wspomnianego dodatkowego dysku.

CDA



01/2000

6+

Producent: Big Time Software **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** www.battlefront.com **Wymagania:** P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX, CDx4 **Akcelerator:** tak

- że gra jest w Polsce... ■ że dołożono bonusowy dysk ■ że znajdziesz tam sporo naprawdę fajnych rzeczy

- menu bonusowego dysku po angielsku ■ ponad 100 MB niewykorzystanego miejsca! ■ niezbyt przemyślany i niezbyt zróżnicowany wybór dodatków ■ program na "Maka" na dysku z grą na PC?!

INFO

W końcu wydana w Polsce!!!



GATUNEK: RTS

UWAGA: nie dla dzieci! Duża ilość przemocy!

HOOLIGANS
STORM OVER EUROPE






■ **Tuli a.k.a. Eld**

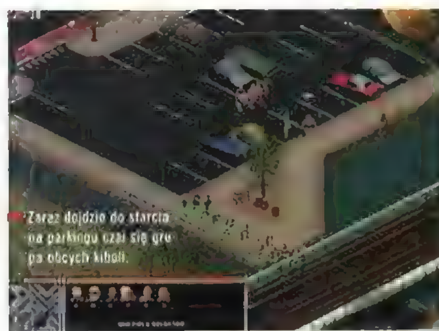
Kilka lat minęło odkąd ostatni raz odwiedziłem piłkarski stadion. Nie mam na to ani czasu, ani też mnie jakoś nie ciągnie. Wolę oglądnąć jakiś dobry mecz w telewizji. Tymczasem jako nastolatek z zapałem jeździłem na występy drużyny Śląska. A że aniołkiem w młodości nie byłem, smak "niegrzecznego" kibicowania również poznałem. ;)

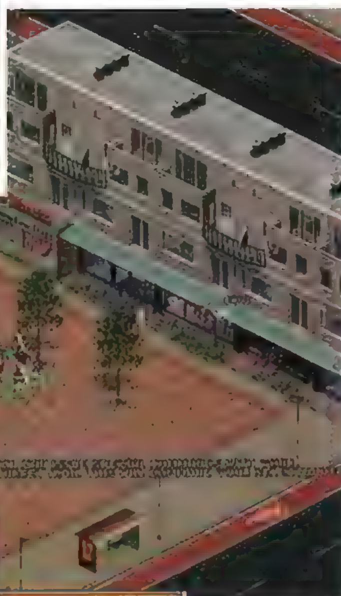
Pewnie też dlatego nadal darzę zrozumieniem chłopców z szalikami na szyjach, który lub'ą przy okazji meczu porozrabiać - i z entuzjazmem rzuciłem się na Hooligans: Storm Over Europe. Demo tej gry kilkanaście tygodni temu zrobiło furorę wśród graczy i tym samym wzbudziło moje zainteresowanie.

Kibole w akcji

Czym jest Hooligans: Storm Over Europe? Myli się, kto sądzi, że to gra zaliczana do kategorii bijatyk. Jest to - jakby na to nie patrzeć - strategia czasu rzeczywistego, choć chyba bardziej pasuje tu określenie pseudostrategia. Jak łatwo się domyślić po tytule, tym razem wcielamy się w skórę piłkarskiego chuligana, czyli popularnego kibola. Żywot takiego pana - według autorów gry, jak i wielu innych osób - polega na tym, by przy okazji wyjazdowego spotkania drużyny wypić parę litrów piwa, narozrabiać i jeśli się uda - przetrzepać skórę kolesiom w szalikach obcego klubu. No i chyba panow'e ci nie mylą się... za wiele.

Brutalny RTS o przygodach kibiców piłkarskich. Pomysł niezły, ale realizacja bardzo słaba.


Zaraz dojdzie do starcia na parkingu czai się grupa obcych kiboli.





Z szalikiem przez Europę

Misje są całkiem zróżnicowane. W jednej musimy dostać się na stadion, w następnej rozprawić z grupą wrogich kiboli, w jeszcze innej zdążyć na pociąg czy obronić własny środek transportu przed atakiem policji lub fanów innego klubu. Brzmi to wszystko idiotycznie? Być może, lecz kto kiedyś przemierzał Polskę z szalikiem klubowym, ten wie, że w dużej mierze tak właśnie wyglądają wyjazdy

Najważniejszą postacią w grze jest lider czy może prowodyr. Prowodyr to postać kierująca pozostałym, a raczej wywierająca wpływ na pozostałych kiboli, którzy robią dokładnie to, co ich szef. To on potrafi wpłynąć na szeregowych kibiców, by dołączyli się do grupy, oraz używać broni (np. pistolet, łańcuch). Jeśli lider zginie, gra automatycznie kończy się. Oprócz lidera w grze występuje kilka innych rodzajów kibiców, jak choćby Hardcore, Hooligan czy Supporter. Ci ostatni są jednakże dość kłopotliwym dodatkiem do naszej hordy, a to z racji tego, iż nie są zbyt bitni; poza tym nie zawsze słuchają prowodyra.

Żeby jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, autorzy zdecydowali, że w grze występować będzie kilka grup chuliganów, dość znacznie różniących się między sobą. I tak Bulch są najbardziej inteligentni ale mało bitni. Biker poruszają się na nogach, choć czasem korzystają także ze środków lokomocji. Rat szybko się przemieszczają, są też dobrymi włamywaczami, ale słabo biją się. Z kolei Raver dobrze walczą z policją i wrogimi kibolami. I wreszcie Hooligans, którzy świetnie posługują się koktajlami Mołotowa.

Zostań kibolem?

Cegłą czy pięścią?

No dobrze, ale jak właściwie się gra? Najważniejsze jest zebranie jak największej ekipy. Wiadomo, że słaba liczebnie grupa będzie uciekać przed napastnikami. Dlatego należy zebrać kupę twardych kolesi. Ważnym elementem jest morale ekipy, a to najlepiej regulować za pomocą... piwa! No do-



brze, ale skąd wziąć piwo? Z pubu, rzecz jasna. Najpierw jednak należy zdobyć kasę, plądrując kilku sklepów. Jeśli policja nie zareaguje na alarm sklepowy, jesteśmy bogatsi i możemy udać się do pubu. W zajętej przez ekipę knajpie stawiamy piwo towarzyszom, a także werbujemy nowych kiboli. Pieniądze stanowią także o możliwości zakupu narkotyków oraz broni, przydatnej w walce. Dla zabawy - łażąc po mieście - można zdemolować jakąś ławkę, skopać przechodnia czy obrzucić witryny sklepowe kamieniami. Jednak najważniejszym celem jest rozprawienie się z kibolami drużyny przeciwnej i policją. Na pięści, pistoletem, łańcuchem lub cegłami do wyboru.

(Moraliści już pewnie dostają spazmów... ale cóż na to poradzę, tak wymyślili autorzy i mnie nic do tego.)

Gra byłaby nawet całkiem niezła, gdyby nie jeden poważny mankament - AI komputera stoi na żenująco niskim poziomie. Nasi chuligani mają wypaczony zmysł poruszania się po mieście (innymi słowy: łażą jak stado baranów), walczą jak zombi, a NPC i policja zachowują się podobnie. Wydaje mi się też, że w Hooligans: Storm Over Europe mimo wszystko za dużo jest przemocy. Każde starcie przeradza się w istną rzeźnię z dziesiątkami śmiertelnych ofiar. Przesada i próba epatowania przemocą - tu: H:SoE można porównać jedynie z Rezerwowymi Psami...

Zostań kibolem?

Największe tragedie w historii futbolu



◆ [illegible] marca 1946
[illegible]
Remisowy mecz w ramach rozgrywek Pucharu Anglii zakończył się tragedią w wyniku przepełnienia trybun. 33 ofiary śmiertelne i ponad 400 rannych.

◆ [illegible]
Walka rozpoczęła się w momencie, gdy sędzia nie uznał bramki dla gospodarzy. W czasie zamieszek zginęło 318 osób, a ponad 500 zostało poważnie rannych. Argentyna wygrała.

◆ 23 czerwca 1968
[illegible]
74 osoby zostały stratowane, a ponad 150 rannych, kiedy tłum widzów zaczął przepychać się w kierunku żelaznej bramy wyjściowej.

◆ [illegible]
Święta Wojna na stadionie Ibrox nie zapowiadała tragedii - aż do momentu gdy Celtic strzelił bramkę na 1:0 dwie minuty przed końcem spotkania. Wówczas fani Rangers zaczęli masowo opuszczać stadion. W chwilę później Colin Stein zdobył wyrównującą bramkę i powstało zamieszanie, w którym życie straciło 66 kibiców, a 140 zostało rannych.

◆ 20 października 1982
[illegible]
Sytuacja podobna do poprzedniej. Tu także opuszczający stadion kibice wpadli w euforię i [illegible] śmierć poniosło 340 osób, a według rządu radzieckiego 61.

◆ 11 maja 1985
[illegible]
Podczas meczu wybuchł pożar (od niedopałka zapaliły się drewniane siedzenia), w którym [illegible] 56 [illegible].



◆ [illegible]
[illegible]
Podczas finałowego meczu w ramach Pucharu Europy na stadionie Haysel doszło do bitwy kibiców obu drużyn i zawalenia się części trybun. [illegible] Polakom w meczu z Albanią (1:0).

◆ [illegible]
[illegible] w Nepalu [illegible] stadionie 93 kibiców, a drugie tyle zostało rannych.

◆ 15 kwietnia 1989.
[illegible]
[illegible] W półfinale Pucharu Anglii na stadionie Hillsborough w Sheffield spotkały się drużyny Liverpoolu i Nottingham. Ponownie przyczyną tragedii [illegible] których część została stratowana. Śmierć poniosło 96 osób.

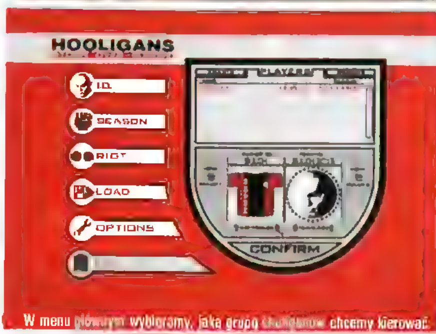
◆ 16 października 1996
[illegible]
W wyniku paniki stratowano 84 kibiców, a ponad 150 zostało rannych.

◆ 11 kwietnia 2001
[illegible]
W Johannesburgu panika widzów była przyczyną śmierci 43 osób.

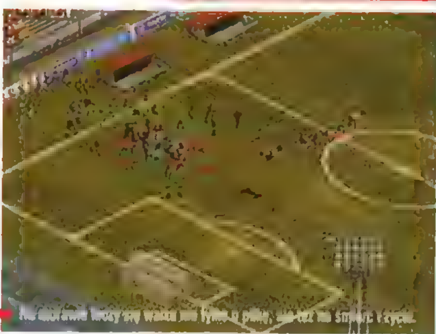
◆ [illegible]
[illegible]



Sytuacja jest nieciekawa - z jednej strony policja, z drugiej kibole przeciwnej drużyny.



W menu głównym wybieramy, jaką grupą chuliganów chcemy kierować.



[illegible]



[illegible]

Brzydkie 2D

Porównanie z Rezerwowymi Psami nasuwa się również, gdy patrzy się na monitor i ocenia pracę grafików. Potwornie szpetne 2D odrzuca od ekranu - rodzi się pytanie, czy aby na pewno mamy rok 2002? Postacie są wielkości mrówki i składają się z kilku kanciastych pikseli. Rozlewająca się krew - to ewidentnie ketchup [illegible]: więcej chyba w nim wody niż pomidorów. Jedyna bodaj zaleta to zróżnicowanie lokacji. Łazimy po placach, ulicach, stacjach kolejowych, promenadach nadmorskich kurortów oraz stadionach.

Ale żeby nie było za dobrze - menusy są bardzo NIEużyteczne, a gra chodzi bardzo wolno. Muzyki w zasadzie nie ma i uszy nasze koncentrują się głównie na odgłosach. Należy je uznać za ubogie, choć podobają mi się pijackie przyśpiewki. To chyba jedyna zaleta oprawy dźwiękowej Hooligans.

Pomysł dobry, wykonanie...

Pomysł stworzenia Hooligans: Storm Over Europe na pewno należy uznać za dobry (w znaczeniu: wykonania symulacji kibiców!), lecz jego wykonanie pod względem tak technicznym, jak i etycznym pozostawia wiele do życzenia. Prościej: w grze jest zdecydowanie za dużo przemocy, a jej engine powstał chyba piętnaście lat temu. Gra raczej tylko dla zagorzałych fanatyków, którzy co tydzień wyruszają w Polskę za własną drużyną. Jednak większość z nich pewnie nie będzie umiała tej gry zainstalować. :)



4

Producent: DarXabre Games ■ **Dystrybutor:** DarXabre Games ■ **Internet:** www.hooligans-thegame.com ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** niewymagany


■ pomysł ■ pijackie przyśpiewki


■ koszmarna grafika ■ potwornie wolno chodzi ■ słabe AI komputera ■ stanowczo za dużo przemocy

INFO

GATUNEK: RTS

Warrior Kings PL

■ Tuli a.k.a. Eld

Bywa, że całkowicie nie rozumiem polskich dystrybutorów. Z jednej strony - narzekają na piractwo, tymczasem sami w pewnym sensie nakręcają ten biznes, lokalizując znakomite gry przez kilka miesięcy i wypuszczając je z olbrzymim poślizgiem w stosunku do premier zachodnich.

Podobnie ma się sprawa z Warrior Kings. Gra zdążyła pokryć się już kurzem w sklepach na zachód od Odry, a wersja PL dostępna jest dopiero od kilku tygodni. Zrozumiałe jest, że w ostatnim czas e priorytetem dla CD-Projektu było HOMM IV, a od jakiegoś czasu firma koncentruje się też na Warcraft III. To są gry topowe, których sprzedaż na pewno będzie wysoka. Jednak Warrior Kings jest na tyle wartościowa, że chyba warto jej było poświęcić nieco więcej uwagi (i nakładów finansowych), by trafiła do sklepów kilka tygodni wcześniej. Jednak nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem i lepiej skupmy się na tym, co znajdziemy w pudełku z Warrior Kings.

Kubek w kubek

Tym razem główną atrakcją jest kubek z logo gry. Coś malutki ten kubeczek. Wielkością bardziej przypomina filiżankę do kawy lub blaszany "kieionek" do sączenia napojów wysokooktanowych. Cóż, lato się zbliża, pora wypraw pod namiot - za pasem - może warto spakować do plecaka prezent od CD-Projektu?

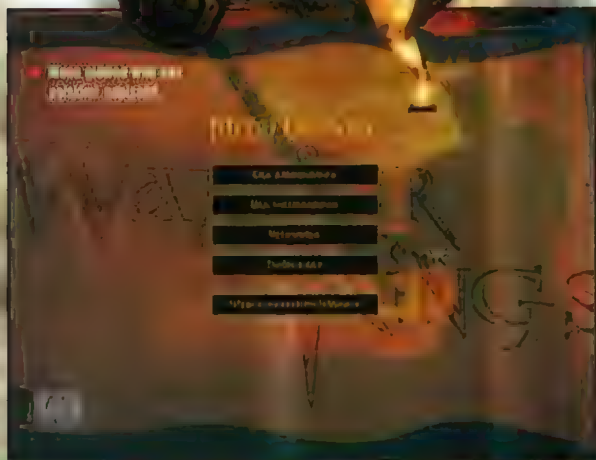
Jeszcze bardziej efektownym prezentem jest karta pomocy gracza, wykonana w formie dość sporego dwustronnego plakatu. Znajdziemy na niej przewodnik po jednostkach i budynkach oraz schemat rozwoju. Szkoda tylko, że nie ma na niej klawiszologii gry, a przecież jak wół napisano na stronie 6 instrukcji: "DOKŁADNĄ LISTĘ SKRÓTÓW KLAWIATUROWYCH, PRZYCISKÓW I OPIS STEROWANIA MYSZKĄ ZNAJDZIESZ NA KARCIE POMOCY GRACZA". Bez skrótów trudno się gra, choć oczywiście możemy sterować tylko myszką. Co bardziej cierpliwi mogą również zerkać do instrukcji w celu odszukania w instrukcji ww. skrótów. A pomyślcie, jak pięknie by było, gdyby w zestawie znajdował się plakacik ze skrótami lub chociaż klawiszologia napisana po ludzku (znaczy na jednej lub dwóch stronach) w instrukcji...

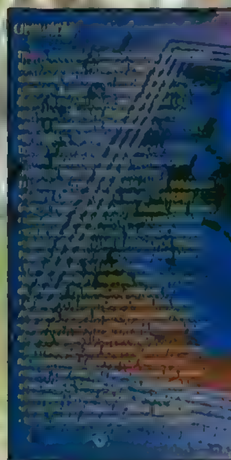
Instrukcja i cała reszta

Instrukcje widywałem zdecydowanie lepsze. Wizualnie panuje tu chaos - czcionki są makabrycznie pomieszane (np. w jednym wyrazie mamy dwie różne czcionki), trudno odróżnić poszczególne działy, odległości między kolejnymi akapitami są zbyt małe etc. Również kilka zdań wydaje mi się niezbyt dobrze sformułowanych.

W samej grze takich błędów już nie ma. Co najwyżej można się w kilku miejscach czepić czcionki czy dość nieudolnie wyrażonych myśli odnośnie sytuacji militarnej, ale tak samo było w wersji angielskojęzycznej, zatem winą nie należy obarczać CDP. Co najwyżej pretensje można mieć do polskiego lektora. Nie przypadł mi do gustu ani jego głos, ani też sposób, w jaki czyta tekst. Czegoś facetowi brakuje.







Bywało lepiej

Warrior Kings - jako się już wielokrotnie na łamach CDA rzekło - to gra znakomita i szkoda, że równie doskonała nie jest lokalizacja. Koszmarną pomyłką jest zwłaszcza brak klawiszologii - to wręcz niewybaczalny błąd. Mimo to warto, a nawet trzeba nabyć Warrior Kings z racji klasy, jaką prezentuje.

INFO

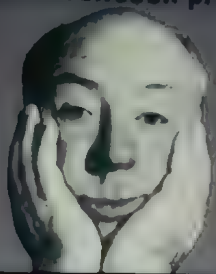
7

Producent: Microids ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.microids.com ■ **Wymagania:** P I 350, 128 MB RAM, WIN 95/98/ME/XP ■ **Akcelerator:** koniecznie

 ■ kielonek... znaczy kuuubekkk... ■ nie ma ewidentnych błędów

 ■ gdzie jest klawiszologia?! ■ nieco chaotyczna instrukcja

Hitchcock: Ostatnie Cięcie



■ **El General Magfnifico**

Chciałbym zacząć od tego, że recenzję tę czytacie dzięki niezwykłej biegłości zawodowej trzech chirurgów z Dolnośląskiego Centrum Chorób Serca, a mianowicie prof. Kustrzyckiego, doktorów Kotłowskiego, Szwedo, i anastezjologa - pani doktor Brodzkiej (która czuwała nade mną, a na wypadek gdybym się za wcześnie obudził - został jeszcze gumowy młotek). Ludzie ci (poznając moje prawdziwe wnętrze - co Japończykom udaje się tylko dzięki seppuku) uratowali mi życie i chciałbym im za to podziękować.

Czytelnicy naszego pisma przeczytają zapewne tę wiadomość z uczuciami mieszanymi, ale dzięki tej czwórce osób (i może jeszcze dzięki doktorom Augustynowi z tegoż Centrum oraz Witkowskiemu z 4 Wojskowego Szpitala Klinicznego) będziecie musieli znosić moją obecność na łamach CDA jeszcze przez jakiś czas.

Podziękowania kojarzą się oczywiście (i dość przewrotnie) z tytułem recenzowanej gry, który jednak oceniłbym jako niezbyt trafiony. Moim zdaniem, lepszy byłby tytuł "Ostatnie ujęcie", ale rzecz jest sporna, nie będę się więc wymądrzał.

Samą grę opisywałem w jednym z wcześniejszych numerów, dla tych jednak, którzy przeglądają CDA sporadycznie (batem ich siec! Batem!) albo wręcz bardzo rzadko (kacie! Czyń swą powinność!), przypomnę z grubsza jej treść.

Bohaterem gry Hitchock: Ostatnie cięcie jest prywatny detektyw, Joseph Shamley. W dniu pogrzebu Alfreda Hitchcocka rodzice Shamleya zginęli w wypadku samochodowym - od tego dnia Joseph miewa tajemnicze przebłyski świadomości, przypominające wrażenia deja vu, które w zasadzie uniemożliwiają mu normalną pracę. Shamley, który w wyniku tego wszystkiego zajął się sprawami śledczymi z pogranicza parapsychologii (na czym zresztą całkiem nieźle zarabia), postanawia zrobić sobie tygodniowy urlop i wybrać się na ryby (to pragnienie zrealizuje nieco później w dość przewrotny sposób). W przeddzień wyprawy w biurze odwiedza go blondynka, która wręcza mu czek na sumę, jaka spowodowałby wytrzeszcz oczu i zapalenie spojówek nawet u sułtana Brunei. Za tę sumę Joseph ma zająć się sprawami jej wuja, niejakiego Roberta Marvin-Jordana, potentata w branży farmaceutycznej, który - jako wielbiciel filmów Hitchcocka - postanowił w swoim majątku nakręcić film podobny do filmów mistrza. Niestety cała obsada filmu, włącznie z charakteryzatorami, przepadła co do sztuki...

Chłopaki z CD-PRPJEKTU zrobili - moim zdaniem - kawał dobrej roboty. Gra jest spolonizowana głosowo, ale dla wzrokowców - do których należę - wyświetla się treść wszystkich uwag oraz dialogów. Autorom polskich tekstów udało się przy tym zachować gorzki, nieco przewrotny styl oryginału, przypominający nieco teksty Chandlera albo Roberta B. Parkera (mało u nas znany pisarz świetnych dziejących się współcześnie w Bostonie - a gdzieżby indziej! - powieści kryminalnych, których bohaterem jest prywatny detektyw Spenser i jego czarnoskóry, przemykający często na obrzeżach prawa, przyjaciel Hawk).



Wszystkie uwagi Shamleya i cała treść jego notatnika zostały przełożone na polski, a zrobiono to profesjonalnie i z polotem. Wisienką na szczycie tortu, jak mawiał mój ulubiony kandydat na pirata, Guybrush Treepwood, jest to, że biorący udział w polonizacji aktorzy (wśród których wyróżniłbym panów Marka Obertyna i Włodzimierza Bednarskiego) autentycznie grają głosami, a nie tylko czytają dialogi, jak się zdarzało podczas polonizacji innych gier.

Podsumowując jedno z drugim i trzecim, za polonizację postawię dziewięć punktów w dziesięciostopniowej skali Richtera (kilka drobnych potknięć niegodnych jest w zasadzie żadnej wzmianki). Na domiar wszystkiego gra jest względnie tania i bardzo starannie wydana, co czyni z niej prawdziwy rarytas dla miłośników gier przygodowych i twórczości Alfreda Hitchcocka.

POLONIZACJA

9

Producent: CD-Projekt **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** www.hitchcock.arxeltribe.com **Wymagania:** P II 350 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/XP **Akcelerator:** niekoniecznie


■ doskonała polonizacja


■ może niezbyt fortunnie przelozony tytuł... i parę innych drobiażdżków

INFO

Zawodowa robota!

GATUNEK: RTS

Primitive Wars PL

Shadow Knight

Jest takie powiedzenie, że z tłumaczeniami jak z kobietami - są albo wierne, albo piękne. Co do zasadności tego stwierdzenia w stosunku do kobiet można by polemizować, natomiast nie da się ukryć, iż jeśli idzie o tłumaczenia - jest ono jak najbardziej prawdziwe.

Babole

• "klikniesz budowlę" *(takich zwrotów jest więcej - "kliknij to", "kliknij tamto"; po kilku takich zwrotach przyimek "na" będzie zmartwiony, że stracił pracę)*

• "...ta budowla ma duże znaczenie, choćby z tego prostego poziomu, że zapewnia..."

• "...większość czasu spędzają na piciu, aby zapomnieć o bolącym sumieniu..." - *"bolące sumienie" to rewelacja we współczesnej medycynie, ciekawe, czy pomaga na nie łagodzący - ponoć - silne bóle, Ibuprom?*

• "Rewolwer: to urządzenie jest używane w czasie wojny do transportowania jednostek i zwiększania zakresu widzenia. Rewolwer pozwala zajrzeć daleko w głąb terytorium nieprzyjaciela". *Moim zdaniem, rewolwer o sporym kalibrze pozwala nawet zajrzeć bezpośrednio, choć niedaleko, w głąb nieprzyjaciela, ale zdaje się, że przekładaczom chodziło o wóz opancerzony?*

• "Balista: pozwala siać ogniem na wiele celów, zamieniając napastników w trupy". *Pomijając już sianie ogniem, zamienianie napastników w trupy to rewolucja na polu walki - pewnie dlatego wspomniano o tym w tekście :)*

• "...struktura zadedykowana Utopii..." *(a może poświęcona?)*

• "Ta budowla może tworzyć Wróżki i Mana Spreads..." *(czytaj - "tłumacz" nakrył się nogami)*

• "Biblioteka Mana" *(to jak, panowie, lokalizujemy czy makaronizujemy?)*

• "...ich kły mogą rozgnieść ludzi jednym uderzeniem... i ...kule ogniowe z ich pyska powodują zniszczenie wokół celu" *(to z opisu smoka, jak rozumiemy - sam cel uśmiecha się i idzie dalej)*

Ostatnio pojawił się jeszcze trzeci rodzaj tłumaczeń. Nie są one ani piękne, ani wierne - tylko po prostu "pathetic". Czyli żałosne, a nie patetyczne, jak często tłumaczony jest ten wyraz przez domorosłych przekładaczy. Ale wracając do tematu... pół biedy, jeżeli są to tłumaczenia pod względem legalności zdecydowanie wątpliwe. Fajnie byłoby pomyśleć, że potworki translacyjne, podobne wyżej wymienionemu, mają miejsce tylko w szarej strefie i że człowiek, który kupuje legalne produkty, nie będzie na nie narażony. Niestety - jadąc w tramwaju i czytając spolszczoną instrukcję do gry Primitive Wars - Jurassic Era stwierdziłem, że jestem w błędzie. I nie chodzi tu nawet o poszczególne literówki czy błędy interpunkcyjne, które też się trafiają. Na wszelki wypadek pokazałem jeszcze to dzieło El Generalowi, który w kwestii tłumaczeń ma spore doświadczenie. Biedaczyna zaczął płakać jak bóbr i w tym stanie pozostaje do chwili obecnej.

W obliczu powyższego fakt, że instrukcja powinna być w jednym miejscu kolorowa (gdyż w formie czarno-białej jest nieczytelna), jest w sumie drobiazgiem niewartym wzmianki.

Ludzie! Istnieje coś takiego jak odpowiedzialność za słowo pisane. Ja rozumiem, że błędy się zdarzają. Podczas lokalizacji Baldurs Gate'a było parę wpadek, ale biorąc pod uwagę fakt, że do przetłumaczenia było około sześciuset stron tekstu, były to krople w oceanie. Natomiast takiego nagromadzenia perełek na tak niewielkiej przestrzeni jako żywo jeszcze nie widziałem.

Szczerze mówiąc, po tak fascynującej lekturze nie miałem zbytniej ochoty na drugie danie, ale cóż... taka praca. Wprowadzenie do gry przywitało mnie tłumaczonym tekstem wrenderowanym w animację, co nawet mnie miło zaskoczyło, aż nie zobaczyłem czegoś takiego - "Wyspę jurajską ogarnia w końcu pokój".

Na chybił trafił wybrałem rasę elfów. Tekst wprowadzający do misji jest czytany, co znamionuje pewne osiągnięcie. Wprawdzie głos księżnej elfów sugeruje, że cierpi ona na syndrom Barbie, ale to już odrębna kwestia. Podczas rozgrywki można nauczyć się nowej ortografii - "Atakuj", "Patroluj", "Wymagany poziom jednostki". Okazuje się, że według lokalizatorów i od j różni się nie ogonkiem, a rozmiarem kropki. A że tego rozmiaru nie rozróżni się bez parokrotnego powiększenia, to już inna sprawa. Zresztą w ogóle teksty w grze są bardzo fajne - szczególnie przypadło mi do gustu przetłumaczenie "You've got it" (co - jako odpowiedź na rozkaz - brzmi "jako tako") na... "masz to". Ołł jee!

Wszystkich ww. wad udałoby się uniknąć, gdyby ktoś po prostu przejrzał wszystko przed oddaniem do druku tudzież tłoczenia. Ale, jak to mówią, diabeł tkwi w szczegółach. Na koniec pozwolę sobie przytoczyć tekst z instrukcji obsługi - zachowano pisownię oryginału:

"Szanowny Graczu - wyprodukowanie tej gry oraz spolonizowanie kosztowało setki (sic! SK) ludzi godziny wytężonej i ciężkiej pracy, która często rozkłada się na długie lata. Ze swej strony zawsze się staramy, bo produkt końcowy był najwyższej jakości i kosztował rozsądne pieniądze".

Może byłoby lepiej, by te setki ludzi zajęły się pracą bardziej odpowiadającą ich zdolnościom, na przykład grabieniem trawników?





POLONIZACJA

2

Producent: Manta ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Internet:** www.primitivewars.com ■ **Wymagania:** P266, 64 MB Ram, Win 9x/00/ME, DirectX ■ **Akcelerator:** nie trzeba


■ mogło być gorzej... tak mi się wydaje ■ w paru momentach jest znośnie


■ oszczędzanie na zawodowych tłumaczach i korekcie mści się straszliwie! ■ ogólne wrażenia

INFO

Primitivne to być mnóstwo za wiele!

Darkened Skye PL

GATUNEK: TPP

■ Michał Łukasiewicz

O Darkened Skye nasłuchałem się i naczytałem już wiele. Jedni grę uważają za niewyróżniającą się niczym produkcję, drudzy obstają przy stanowisku, że DS jest tytułem, z jakim każdy powinien zapoznać się bliżej. Prawda zapewne leży gdzieś pośrodku. Niezależnie jednak od tego, czy gra jest dobra, czy "genialna", warto przyjrzeć się jej spolszczeniu, za którym stoi zespół CD-Projektu.





Szczerze przyznam, że moje zainteresowanie Darkened Skye obudziło się dopiero wówczas, gdy okazało się, że to mi przypadnie w udziale opis jej polskiej edycji. Wcześniej nie wiele wiedziałem o przygodach pasterki Skye, przemierzającej świat(y) celem zwalczenia bezdusznego Lorda Necrotha. Ten zaszedł naszej bohaterce za skórę, pozbawiając jej świata tęczy. A ta była nie tylko źródłem wrażeń artystycznych: za jej sprawą na Ziemię spadały Skittlesy (skojarzenia z cukierkami są zupełnie na miejscu), czyli magiczne przedmioty, bez których wszelka magia nie miałaby prawa istnieć. Poczynania Skye obserwować będziemy zza jej pleców (klasyczny przykład TPP), a sama gra jest przygodówką z lekką domieszką RPG.

Instrukcja

Podręcznik użytkownika stanowi dla mnie jeden z najważniejszych elementów każdego zestawu. Dlatego jeśli go nie ma, jest symboliczny lub dostępny tylko w formie elektronicznej, produkt znacznie traci w moich oczach. Tym razem moje podstawowe wymagania zostały zaspokojone. Szkoda, że tylko "podstawowe". Tzn. instrukcja jest i zawiera najważniejsze informacje, ale na tym koniec. Wykorzystana czcionka (zapożyczona z Diablo 2) nie służy przyjemnemu czytaniu, a teksty niestety rażą ilością literówek, która przekracza dopuszczalne normy. Screeny (jest ich raptem osiem) pochodzą z wersji anglojęzycznej, co jest małym, bo małym, ale minusem.

Gramy!

W polską wersję Darkened Skye gra się lepiej niż dobrze. Widać fachową rękę specjalistów. Wszystkie zlokalizowane menusy, okna konfiguracyjne, zakładki wyglądają po prostu profesjonalnie. Trudno dopatrywać się tam jakichś literówek, błędów stylistycznych etc. jest tak jak być powinno.

Po przejrzeniu dziennika Skye (tam spisuje ona najważniejsze spostrzeżenia z wędrówki) także trudno do czegoś przyczepić się - od strony językowej, rzecz jasna. Z czasem przybywa tam dosyć sporo tekstu, ale tłumacz pokazał się z dobrej strony i mimo najszczerszych chęci nie mógłbym mieć zastrzeżeń. Początkowo wydawało mi się, że użyty w zapiskach krój fontów na dłużej będzie męczący, do niczego takiego jednak nie doszło. I bardzo dobrze!

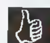
Stało się już regułą, że wszystkie postacie występujące w grze mówią "po naszemu". Czasy, kiedy to do dubbingu zapraszano popularnych aktorów, dawno odeszły w zapomnienie. Dzięki temu słysząc czyjś głos, nie mamy przed oczami sylwetki jego właściciela (zresztą kto chciałby znów słuchać Mr Zborowskiego? :-)). Nieraz przekonaliśmy się, że takie rozwiązanie jest znacznie korzystniejsze dla odbiorcy, ale... no właśnie, jest jedno "ale". Mało znanym lektorom, wynagradzanym niespecjalnymi gażami, czasem zwyczajnie nie zależy na tym, by popisać się przed publiką. W DS nie jest fatalnie, ale za dużo tu (szczególnie w kwestiach Skye) wyczuwalnego czytania z kartki, bez wyrafinowanej modelacji głosu, próby przelania uczuć bohaterki. Nie dotyczy to może każdego, ale - zgodnie z powiedzeniem - jedna jaskółka wiosny nie czyni. Myślę, że kierownik produkcji mógł nieco uważniej patrzeć na ręce (?) dźwiękowcom.

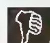
Moje poważne obawy budzi również zawarty w grze humor. Nie chodzi o jego poziom (choć na siłę można i na to troszkę ponarzekać), a raczej ilość. Kostka czekolady smakuje wyśmienicie, ale spróbujcie zjeść trzy naraz... Wtykanie na siłę czegoś śmiesznego w co drugą scenkę to nie najlepszy sposób, by zdobyć przychylność 1graczy. Zwłaszcza że czasami wypada zachować powagę. Na całe szczęście animacje można przerwać. Gdyby tej funkcji nie zaimpletowano, ocena byłaby niższa przynajmniej o jedno oczko!

POLONIZACJA — INFO

7

Producent: Simon & Schuster Interactive ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.extragra.com ■ **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD, Windows 98/ME/XP/2000, DirectX 8.0 ■ **Akcelerator:** minimum 8 MB


■ przykład tanie, i dobrze spolszczonej gry


■ troszkę byków w zbyt krótkiej instrukcji ■ zbyt nachalny humor

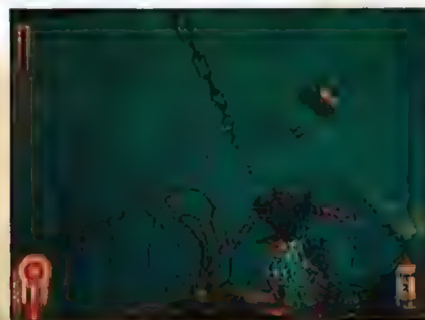
Całkiem nieźle

Qn'ik

Historia gier komputerowych uczy, że nie wystarczy stworzenie genialnej gry, by odniosła ona zasłużony sukces i pozostała na zawsze w sercach graczy. Niektóre świetne produkcje po prostu odchodzą w zapomnienie - a jednym z zadań "Świnki" jest właśnie przypominanie ich...



Dark Earth



Starsi i uważniejsi czytelnicy CDA na pewno pamiętają, że niegdyś było w nim bardzo głośno o Dark Earth - grze, która miała całkowicie zrewolucjonizować stateczną wówczas branżę przygodówek. I dokonała tego - zebrała bardzo pozytywne opinie w prasie, a CDA uznał ją nawet za grę roku, ale... No właśnie - mimo tak wielkiej i pozytywnej promocji (podobna sytuacja miała miejsce przy grze Toonstruck - wysokie opinie w prasie, sprzedaż prawie zerowa) o grze szybko zapomniano. Bardzo niesłusznie.

Cywilizacja znajduje się niemal u szczytu - tak pod względem rozwoju technicznego, jak i szeroko pojętego zepsucia obyczajów. Stagnacja ogarniająca świat zakończyła się niezwykle szybko - wielką burzą meteorów, które całkowicie zmieniły oblicze Ziemi. Niewielu przeżyło tę wielką katastrofę - a ci, którym się ta sztuka udała, nie mogli już żyć w zgliszczach i postanowili wybrać się w poszukiwaniu raju utraconego. Poszukiwanie zajęło im kilka pokoleń - po kilkudziesięciu latach marzenie wreszcie się spełniają - odnajdują bajeczne miasto i postanawiają je nazwać Sparta. Niestety jednym z fatalnych skutków katastrofy jest również tzw. "czarna trucizna", zamieniająca ludzi w bestie - przez które Spartanie nigdy nie będą mogli zaznać spokoju.

Podczas gry wcielamy się w postać Arkhana - niezwykle ułożonego, wiodącego spokojne i stateczne życie strażnika Świątyni Słońca. Jego ojciec jest wysoko postawionym kapłanem, ma wspaniałą narzeczoną, cieszy się poważaniem wśród kolegów i ma dobre stosunki z szefem - istne ziszczenie marzeń. Jednak gdy pewnego dnia wstaje po ciężkiej nocy przepełnionej koszmarami, wszystko się zmienia. Zebranie kapłanów, którego strzegł, zakończyło się wierszem kata (znaczy: katastrofą) - Arkhan stając w obronie najwyższej kapłanki, zostaje zarażony przez bestię ciemności czarną trucizną. Udaje się co prawda uratować mu życie, ale tylko w sensie fizycznym - cała piękna i idylliczna otoczka zostaje ostatecznie zrujnowana. Arkhan staje się jedną z bestii - czarna trucizna z każdą chwilą zmienia tak jego ciało, jak umysł - musi on jak najszybciej znaleźć na chorobę lekarstwo. Niestety teraz musi się ukrywać, gdyż szacunek, jakim się cieszył jako strażnik świątyni, na zawsze przepadł - teraz jego byli koledzy nie poznają go i chcą go zabić jako bestię ciemności. Może liczyć tylko na kilka najbliższych mu - i najwierniejszych, osób.



Sparta dzieli się na zasadnicze dwie części - górną, czyli tę, w której znajduje się Świątynia Słońca, i dolną - z typowymi slumsami, będącą siedliskiem wszelkiego zła, chorób i występku. O ile więc postać Arkhana - przekształcającego się w potwora - budzi wielką grozę na górze, na dole nie jest to już niczym nadzwyczajnym. Jak się jednak okazuje, dolne miasto to niekoniecznie siedlisko wszelkiego zepsucia - są tam również zwykli ludzie, którzy nie zasłużyli na swój los, a teraz radzą sobie, jak tylko mogą - wedle zasad moralnych czasem surowszych niż prezentują ci na górze.





Akhan na szczęście nie stracił wszystkiego - na pewno budującym dla niego jest fakt, że jego cudowna dziewczyna - Khali - w ciężkich chwilach nie tylko go nie opuściła, ale okazała się niezwykle pomocna - bez niej nasz bohater zginąłby bardzo szybko. Przyznaję, że z wielkim trudem powstrzymuję się przed dalszym opowiadaniem fabuły, ale profesjonalizm zwyciężyć musi, nie mogę zepsuć zabawy, bo - w co nie wątpię, zechcecie w Dark Earth zagrać. Zaręczyć zaś mogę, że wielokrotnie zwątpicie w sens tego, co robicie, gdyż los Arkhana pod żadnym względem nie będzie was oszczędzał.

Trudno jest mi powiedzieć, czy gra jest liniowa. Z jednej strony zakończenie jest jedno (ale jakie... musicie to sami zobaczyć!), ale już dróg, które do niego prowadzą, mnóstwo. Ktoś, kto tę grę przeszedł tylko raz, nie może powiedzieć, że ją poznał - tak samo bezsensownym w tym przypadku jest



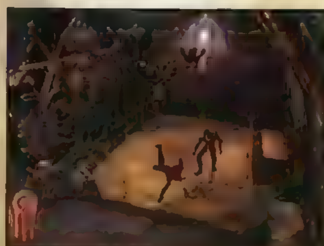




pisanie solucji czy poradników. Raz, że fabuła gry od początku jest dynamiczna - często wręcz nie spotkamy w jednej grze postaci, która wydawała się niezbędna dla akcji w innej; dwa - tylko od gracza zależy, jak pokieruje poczynaniami Arkhana. W Dark Earth zastosowano genialny i nowatorski (wówczas) pomysł - mimo że nie mamy wpływu na prowadzenie dialogów (tj. nie możemy wybrać, jakie pytanie chcemy zadać, co często daje tylko pozory swobody), wcześniej wybieramy, jak Arkhan ma się zachowywać - czy ma być grzeczny i potulny jak baranek, czy nagle ma się zmienić w nieokrzesanego gbura. Najlepiej widać to w pierwszej scenie gry, gdy Arkhan - po wspomnianej wyżej ciężkiej nocy - budzi się obok półnagiej pięknej kobiety. Wiem, wiem - w takiej sytuacji nie sposób mieć złego nastawienia do życia - jednak gra daje taką możliwość. Jeśli więc wybierzemy tryb rozmów jako "normalny", nasz bohater będzie bardzo słodki i miły - kto by nie był. Jeśli jednak ktoś zadecyduje, że wstaje lewą nogą - biedna będzie Khali, gdyż zostanie potraktowana przez ukochanego jak - nie przymierzając - panna lekkich obyczajów. Z góry uprzedzam, że nie warto do siebie zrażać wszystkich naokoło - postaci pamiętają to, jak się z nimi obchodziliśmy, i od tego może zależeć, czy zechcą nam później pomóc.

Gra oferuje również trzeci tryb - walki. Tego jednak nie radziłbym używać, jeśli nie jest to całkowitą koniecznością. Na początku gry, gdy Arkhan jest jeszcze szanowanym strażnikiem słońca, próby pobicia/zabicia kogoś kończą się nieodmiennie rychłym końcem - gdyż potraktowany jak wariat Arkhan uznany jest za niebezpiecznego i nieodmiennie zabijany - czy przez przyjaciela, czy szefa. W razie postępów w grze nie sposób jednak nie walczyć - niektórzy po prostu nie dają się przekonać, że były strażnik zamienił się w bestię tylko fizycznie - więc z bólem serca, ale... Skoro mowa o walce - Arkhan nie jest zdany tylko na pięści - używać będzie mógł przeróżnych broni - od zwykłego noża, poprzez siekiery aż po... karabiny maszynowe. Tak jest, mimo iż postęp cywilizacyjny Sparty nie poszedł zbyt daleko, jednak co krok znajdujemy ślady starego - czyli naszego, realnego - świata. Prostym przykładem na to jest chociażby





znaleziona przez Arkhana płyta kompaktowa - którą bierze za lustro.

Jak już wspomniałem, w praktyce są dwie ścieżki, jakimi możemy podążać - można tu nawet zauważyć lekką analogię do "Gwiezdnych Wojen". Gracz albo wybiera jasną stronę - stara się postępować pokojowo, na nikogo nie krzyczy ani nie podnosi ręki - i druga, łatwiejsza i skuteczniejsza - po trupach do celu. Prosty przykład - w pewnym momencie Arkhan zostaje zaproszony przez szefa podziemia do gry logicznej, w której stawką jest jakaś broń. Muszę przyznać, że grałem z nim kilka razy - niestety wciąż przegrywając. Po pewnym czasie jednak potężnie się zdenerwowałem i postanowiłem z owym facetem porozmawiać nieco inaczej - po zabiciu tak jego, jak i 'bodyguarda' miałem to, co chciałem - mimo braku moralnego zwycięstwa. Ale kto by się tym przejmował...

Mam nadzieję, że powyższymi przykładami z fabuły zachęciłem już graczy do zapoznania się choćby z



samym demkiem (dawno temu na CD z CDA) - i tak jestem niemal pewien, że później zapragniecie zagrać w jej pełną wersję. Jeśli zaś poza pasjonującą fabułą liczą się dla was również grafika i dźwięk, zapraszam do następnego akapitu.

DE pojawiła się niedługo przed premierą jednej z pierwszych gier obsługujących 3Dfx (będącego wtedy jedynym - i niesamowicie drogim akceleratorem) na PC - konwersji z PSX Resident Evil. Mimo iż Dark Earth nie obsługiwała żadnych dopalaczy, prezentowała się o wiele lepiej niż wspomniana produkcja. Grafika była bardziej kolorowa (w 16 bitach), nie sposób zauważyć jakichkolwiek pikseli - jedyne, do czego można się było przyczepić - to filmy przerywnikowe, które były w dość niskiej rozdzielczości, co jednak nie przeszkadzało również nimi się zachwycać. Poza tym prezentują naprawdę wysoki poziom. Osobną kwestią jest dźwięk - bardzo bym sobie życzył, żeby w najnowszych przygodówkach prezentował on choć w połowie tak dobrą jakość jak w Dark Earth - głosy są tam podłożone wspaniale, aktorzy mówią niezwykle wyraźnie i dobrze wczuwają się w role - nie ma wręcz potrzeby włączania napisów (choć taka opcja oczywiście jest).

Jedyną większą wadą, która wielu maniaków przygodówkowych zniechęciła do gry, jest konieczność walki. Ona sama może nie prezentuje poziomu Virtua Fightera, ale rodzajów ciosów i uników jest naprawdę dużo - nie jest to więc bezsensowna klepanina w klawisze. Rozumiem jednak tych, którzy nie lubią elementów zręcznościowych w grach (sam należę do tego typu graczy), które z założenia powinny premiować myślenie, a nie wyrabianie u siebie odruchów warunkowych. Tym graczom polecam używanie kodów. Gra dużo na tym nie straci, a dzięki nim można się skupić na ciekawej fabule, nie zawracając sobie głowy save/load po ciężkiej bitwie. A skoro mowa o zapisywaniu gry - to niestety również może drażnić. Mimo że gra powstała rdzennie na PC, sposób zapisywania wzięty jest żywcem z konsol (w których nie da się inaczej zapisać gry, gdyż te nie mają twardego dysku, a jedynie kilka miejsc na karcie pamięci) - można to robić tylko w określonych miejscach - co często prowadzi do sytuacji, w której przed jakąś ważniejszą walką gracz zmuszony jest przebiec przez kilka lokacji, żeby znaleźć znaczek, gdzie można zapisać grę. No właśnie - tutaj autorzy kosztem wygody, jakim jest sejwowanie gry w dowolnym momencie, wprowadzili tę czynność bezpośrednio do fabuły, co pozwala jeszcze bardziej wczuć się w magiczną fabułę. Otóż owe znaki, które pozwalają zapisać grę, to symbole Boga Słońca - których Arkhan prosi o błogosławieństwo.

Cóż mi pozostaje na koniec - serdecznie polecam grę wszystkim - dzięki niej wciągnięci zostaniecie w inny magiczny świat chociaż na te kilkanaście godzin.

Wydawca: **Kalisto**
Wymagania sprzętowe: **Włączony PC**

Nie całkiem stare, ale zawsze jare.

Kanon gier przygodowych?

Mój znakomity przyjaciel i redakcyjny kolega Mac Abra poprosił mnie niedawno o napisanie krótkiego kompendium gier przygodowych, które JA uważam za klasykę gatunku. Zechciejcie zauważyć, że nie poprosił mnie o to, bym napisał, które gry są ogólnie uznawaną klasyką gatunku, ponieważ nie da się pogodzić wszystkich gustów i to, co się ogromnie podoba jednemu, drugi zbywa pogardliwym wzruszeniem ramion. Tak więc to, o czym niniejszym napiszę, uznajcie za wyraz osobistych upodobań.

El General Magnifico

Z drugiej strony - raczcie wziąć pod uwagę, że moja fascynacja grami przygodowymi sięga dobrych dziesięciu lat wstecz - i bawiłem się takimi, o jakich wielu z was nawet nie słyszało. (Czy ktoś wie - poza redaktorem naczelnym Action Plusa, Tymonem S. - jak wyglądała gra firmy Sierra, Manhunter?) Dziesięć lat temu niejeden z dzisiejszych graczy przechodził pod krzesłem, nie schylając głowy. Zechciejcie zatem rozważyć oba zastrzeżenia i rozeprzyjcie się wygodnie w fotelu z szklaneczką... no, może nie będę polecał jej zawartości, by nie popaść w sprzeczność z ustawą antyalkoholową.

Od razu też zrobię zastrzeżenie drugie - kolejność, w jakiej wymienię gry, będzie kolejnością alfabetyczną. Nie zamierzam wyrokować, dlaczego jedną grę uważam za lepszą od drugiej - nie jestem aż tak zarozumiały i nie uważam się za wszechwiedzącego, wielu bowiem ludzi wie o grach przygodowych więcej niż ja, taki na przykład... na przykład... "psiakość", nikt - poza red. nacz. AP, Tymonem S. - nie przychodzi mi na myśl. No, zostawmy to i wróćmy do naszych gier. Chciałbym też tym artykulikiem otworzyć pewną dyskusję - spróbujcie napisać, jakie gry WY uważacie za te, które obowiązkowo powinny znaleźć się w kanonie gier przygodowych (albo i nieprzygodowych, ale w ogóle w kanonie gier, które znać warto). Oczywiście z uzasadnieniem. Postarajmy się wspólnie zrobić taką listę, a potem, kto wie?... Może uda namówić się któregoś z polskich dystrybutorów do wydania jednej serii tych gier, w jednolitej formie? Co wy na to?

Atlantis II



Znakomita gra przygodowa proweniencji francuskiej. Niezwykle ciekawe ujęcie tematu, możliwość gry wielotorowej, fantastyczne animacje i przede wszystkim znakomita muzyka (motyw irlandzki jest tak piękny, że długo będzie się wam tłukł po głowie) - całość czyni z serii Atlantis prawdziwy rodzynek dla amatorów. Wszystkie trzy części bardzo dobrze spolszczono. W grze ujęła mnie obfitość rozmaitych układanek i zagadek - niejedna z nich mogłaby stać się grą samą w sobie. Jeżeli jeszcze gdzieś natraficie na którąkolwiek z gier tej serii, bierzcie bez wahania.

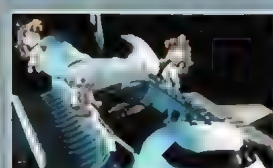


Blade Runner

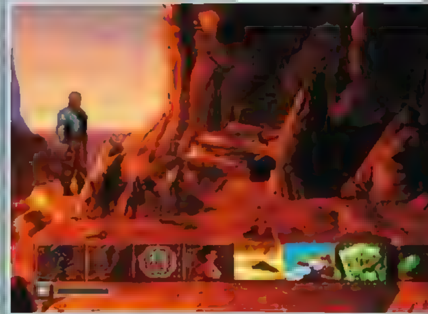
Gra zdyskontowała sukces filmu pod tym samym tytułem; osadzono ją w tych samych realiach. Los Angeles 2019, replikanci i seria tajemniczych morderstw. W grze wcielałeś się w rolę Blade Runnera (dosłownie: biegnącego po ostrzu ryzykanta), Ray McCoya, którego zadaniem (jak jego filmowego pierwowzoru, Deckera) jest ściganie androidów, wymykających się spod kontroli. Twórcom udało się odtworzyć mroczny klimat filmu - LA przyszłości jest miastem, w którym niewielu chciałoby żyć, ale być może nikt nie będzie miał wyboru. Znakomitej grafice towarzyszyła jedna - z mojego punktu widzenia - poważna wada: nie było opcji wyświetlania dialogów, co automatycznie stawiało w gorszej sytuacji osoby o słuchu doskonałym inaczej. Co prawda, można było odtworzyć treść wszystkich dialogów po ich przeprowadzeniu, a właśnie od sposobu jego przeprowadzenia zależało powodzenie w grze. Tak czy owak jeżeli nie znacie Blade Runnera, szczerze żałujcie.



Dig



Bardzo dobra gra przygodowa, oferująca graczowi możliwość przeżycia zdumiewającej przygody na nieznanej planecie. Świetna grafika, bardzo rozległy obszar gry, doskonała opra-



wa muzyczna i dźwiękowa (dźwięki grają tu osobliwą rolę), a przede wszystkim zaskakująca wizja obcej cywilizacji. Twórcy gry zaprezentowali też graczom typowy humor 'Made in LucasArts'. Dość wysoki poziom trudności zagadek zniechęcił wielu graczy, ale ci, co ją ukończyli, mogli poczuć się prawdziwie dumni.

Discworld Noir

GT Entertainment

Gra znakomita pod wszelkimi aspektami. Ogromnie żałuję, że nie została spolszczona - zasługiwała na to ze wszech miar. Kolejna trzecia z serii gier poświęconych niezwykle zabawnemu światu, który wykreował Terry Pratchett. Główną jej zaletą jest nieokiełznany humor - Pratchett to prześmiewca pierwszej wody i bezlitośnie kpi z setek zakorzenionych w naszej świadomości mitów (przekładem niech będzie pies, który wyjąc żałośnie, zdechł na grobie pana... bo mu przytrzaśnięto ogon kamienną płytą, lub odpowiedź Cohena, bardzo starego barbarzyńcy, że trzy najważniejsze rzeczy w życiu mężczyzny to: dobrze dopasowana sztuczna szczęka, okulary i miękki papier toaletowy). Gra stylizowana na "czarny kryminał" chandlerowski, z bardzo podobnym do chandlerowskiego poczuciem humoru. Gdzieniegdzie jeszcze do nabycia w sklepach, które proponują sprzedaż wysyłkową. Gdziekolwiek ją znajdziecie, koniecznie kupcie.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Gra, w której przeniesiono na ekran komputera przygody niestrudzonego poszukiwacza starożytnych artefaktów, bohatera filmów George'a Lucasa, dyskontująca filmowe sukcesy i popularność Harrisona Forda. Wtajemniczeni utrzymują, że u podstaw jej scenariusza legło niespełnione pragnienie Lucasa, który chciał nakręcić czwartą część przygód Indy'ego, jednak z różnych przyczyn nie mógł tego pragnienia przekształcić w film. Stąd trzy rozmaite scenariusze, możliwe do rozegrania w części środkowej gry. Jak na swoje czasy gra miała bardzo dobrą grafikę (choć już wtedy widywało się lepsze), ale tym, co ujmowało w niej najbardziej, była rozmaitość zagadek, z jakimi graczowi przychodziło zmagać się. Niedawno, w okolicach Bożego Narodzenia, zagrałem w IJatFoA po raz kolejny i wiecie co? Gra wcale nie postarzała się - jest jak dobry koniak, który nabiera walorów z wiekiem.



Full Throttle

LucasArts

Przygodówka, której bohaterem jest Samotny Jeździec, Ostatni Rycerz Drogi i Najtwardszy z Harleyowców. Grafika może dziś razić niektórych graczy, ale swego czasu zapierała dech w piersiach. Świetna zabawa na modłę LucasArtsu, niezbyt nachalne elementy zręcznościowe, ciekawie poprowadzona intryga - wszystko to razem sprawiało, że wielu graczy zachowało FT w jednym z najgłębszych zakątków serca. (LucasArts tworzy właśnie jej sequel!)





Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Trzy części tej gry są znakomitym przykładem ewolucji grafiki, jakiej podlegają gry przygodowe. Ilustracja graficzna pierwszej części była, powiedzmy, klasyczna; druga przekształciła się w film, trzecia natomiast była grą par excellance 3D. Dla mnie osobiście najciekawsza była część trzecia, choć pierwsza - z jej elementami kultu voodoo - też miała ogromny urok. Do dziś błąka mi się po głowie bardzo ciekawy muzyczny motyw przewodni, który otwierał grę.



KONKURS

Asterix & Obelix Misja Kleopatra



Już 19 lipca na ekrany naszych kin trafi najnowsza wersja przygód dwójki sympatycznych Galów. Z tej okazji redakcja CDA i dystrybutor filmu - SPI International sp. z o.o., ogłaszają konkurs, w którym można wygrać rozmaite gadżety związane z filmem (koszulki, basebollówki itp.).



Wystarczy odpowiedzieć na dwa banalne pytania:

1. Do jakiego kraju udają się w tym filmie bohaterowie?
2. Jak nazywa się pies Obelixa?



Odpowiedzi na konkurs, koniecznie na kartkach pocztowych, z dopiskiem ASTERIX, nadsyłajcie pod adresem redakcji do dnia 20.08.2002.



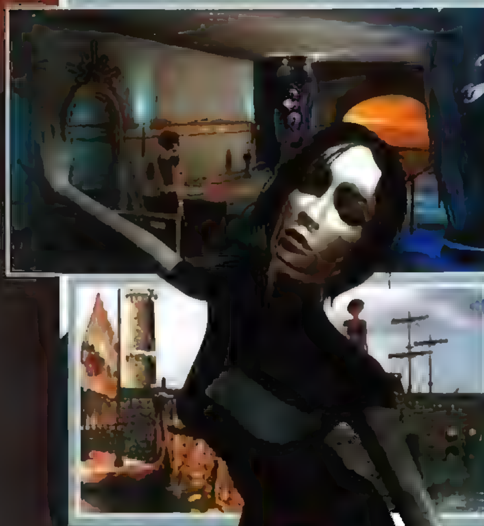
Legend of Kyrandia: Malcolm Revenge

Trzecia część bardzo dobrego cyklu firmy Westwood, gdzie przedstawiono przygody rozmaitych osób bajkowej krainy Kyrandii. Ciekawostką i innowacją było to, że w rozmaitych częściach gry wiele wydarzeń przedstawiano z różnej perspektywy: okrutny tyran z części pierwszej w trzeciej okazywał się ofiarą pozostałych członków rodziny władców, z których żaden nie był całkowicie normalny. Gra była doskonała graficznie i muzycznie, mnie jednak najbardziej ujął jej przewrotny humor.



Longest Journey

Znakomita gra grupy skandynawskich developerów. Pojawiła się zupełnie niespodziewanie w momencie, w którym dobrą grę przygodową znaleźć było równie trudno, jak dziś wśród polityków odszukać takiego, co może wykazać się rzymską zgodnością myśli, słów i czynów. Niegdysiejsi wikingowie zaproponowali nam grę o znakomicie skonstruowanej intrydze, doskonałej grafice i świetnej ilustracji muzycznej. Gra została doskonale spolszczona przed dystrybutorów z CD-PROJEKTU - było to jedno z większych przedsięwzięć polonizacyjnych, które świetnie powiodło się. Ciekawe, że prawie cały humor gry skupia się w osobie niezwykłego, gadającego kruka. Gra bardzo dobrze nadaje się na długie, zimowe wieczory.



Książę i Tchórz

Pierwsza w pełni profesjonalnie wykonana polska gra przygodowa (co prawda, o idiotycznie wybranym tytule; tytuły ze spójnikiem "i" powinny przeciwstawiać sobie rzeczowniki z tej samej kategorii, np. "Książę i żebrak", "Zbrodnia i Kara", "Czerwone i Czarne", "Ogniem i Mieczem"). Twórca scenariusza, pan Jacek Piekara, wykorzystał postać jednego z bohaterów gry (maga Arivalda), wprowadzając go na stronice książki. Nie ma co wybrzydzać - gra była zabawna, poprawna graficznie, miała ciekawą intrygę i bardzo dobrze wykonany podkład głosowy. Miłośnicy przygodówek - nie zapominajcie o KiT.



Myst III: Exile

Kolejna z pozycji rozgrywanych w świecie wykreowanym przez Mistrza Ksiąg, Atrusa. Urzekła przede wszystkim grafiką. Wykreowane przez twórców światy są tu tak niezwykle wyraziste, iż niełatwo uwierzyć, że istnieją tylko w wyobraźni. Jest to pierwsza gra, jaka pojawiła się na polskim rynku w podwójnej niejako wersji - polskiej i angielskiej. Zaskakuje logicznością wszystkich zagadek - aby je rozwiązać, trzeba się wykazać niemałą wiedzą, przede wszystkim z fizyki i chemii, ale także szeroko pojętej biologii i matematyki. W sumie - znakomita rozrywka dla tych, co lubią myśleć.





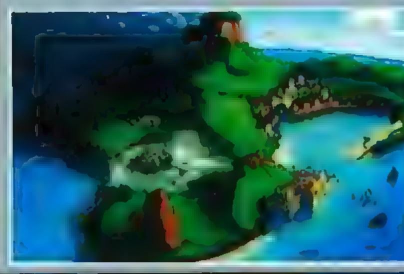
Larry Laffer: Na falach miłości

Wśród miłośników przygodówek nie ma chyba nikogo, kto nie znałby niezłomnego optymisty, wielbiciela płci pięknej, słynnego bon vivanta - Larry Laffera. Jego miłosne przygody (i gigantyczny pech) uczyniły go sławnym w świecie rozrywki. Gry spod znaku Larry Laffera niektórych może i gorszą, jednak u większości graczy budzą niepowstrzymany śmiech. Ostatnia z serii została znakomicie spolszczona, co nie było łatwe, jako że gra roi się od aluzji czytelnych w zasadzie dla Jankesów, ale niezawsze zrozumiałych dla innych. Ciekawostką jest to, iż każda pozycja serii oferowała możliwość zagrania w którąś z typowych gier hazardowych (automat do gry, Black Jack, poker i inne). Każda z następnych (a było ich w sumie z sześć) miała grafikę lepszą od poprzedniej i była coraz bardziej filuterna.



Monkey Island II

Przezabawna kontynuacja przygód niespełnionego pirata: czyli - na dobrą sprawę - rzecz o każdym mężczyźnie: kto z nas (co niezwykle celnie zilustrował Mark Twain w "Przygodach Tomka Sawyera") choć raz w życiu nie chciał być piratem? Guybrush Treepwood jest zresztą bohaterem czterech gier ale piszę o drugiej z tej serii, bo wydała mi się najzabawniejsza, pełna znakomitych pomysłów i wymagająca od gracza nie lada inwencji. Jako ciekawostkę można podać, że teksty do niej pisał znakomity amerykański pisarz, autor wielu poczytnych książek fantastycznych - Orson Scott Card (twórca m.in. postaci Endera Wiggina). Gra pojawiła się w Polsce w czasie, kiedy nie drukowano jeszcze żadnych solucji gier komputerowych i wszystkie zagadki trzeba było rozwiązywać samodzielnie. Godzi się też powiedzieć, że MI II była pierwszą grą przygodową, w której gracz miał możliwość wyboru poziomu trudności. Ci, co nie znają MI II, niech siadają i płaczą.



Nightlong

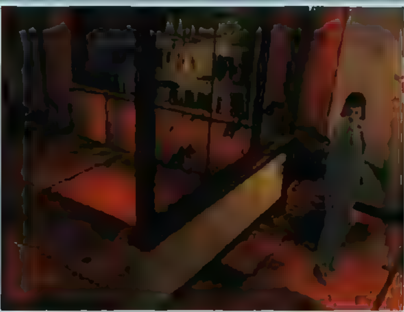
Gra nieznanej nikomu wcześniej włoskiej grupy developerów. Klasyczna przygodówka w starym dobrym stylu. "Sprawa Jednej Nocy", bo tak należałoby przetłumaczyć tytuł - to historia jednego śledztwa kryminalnego. Gra miała bardzo dobrą grafikę, niezłą muzykę i parę takich zagadek, po rozwiązaniu których kilkakrotnie ukłoniłem się sobie w lustrze. Temat (manipulacje genetyczne) - co prawda - potraktowano śmiertelnie poważnie i zabrakło mi tu humoru, ale nikt nie powiedział, że zasiadając do gry, mam się zaśmiewać do rozpuku.





Watchmaker

Gra bardzo świeża - kolejny świetny produkt firmy Trecision. Zastosowano w niej wszelkie dobrodziejstwa techniki 3D, niezwykle ciekawą grafikę i doskonałą muzykę. Kilka fragmentów rozgrywanych "na czas" psuje jej doskonałe oblicze, niemniej jest jedną z ciekawszych gier, w jakie przyszło mi grać podczas ostatnich dwu lat. W intrydze gry w bardzo ciekawy sposób połączono elementy nowoczesne i zupełnie dawne (nawiązanie do tajnych europejskich organizacji, np. Różokrzyżowców).



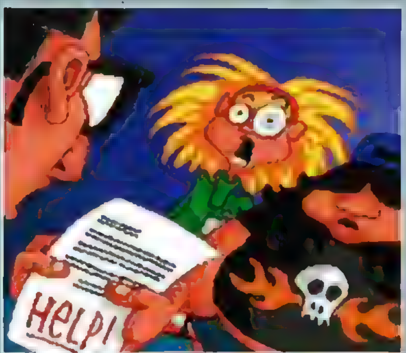
Quest for Glory: Dragon Fire

Kolejna przedstawicielka dłuższej serii, w której chyba po raz pierwszy przedstawiono graczom możliwość wyboru postaci. Seria w zabawny sposób kpi z niektórych mitów, inne przedstawia w dość przewrotny sposób, a każda z czterech gier serii miała odmienne od poprzednich otoczenie. Pierwsza traktowała o europejskim średniowieczu, druga wiodła gracza na egzotyczny Bliski Wschód, trzecia przenosiła do Afryki, zaś czwartą ulokowano w Transylwanii, a piąta - o której piszę - przenosiła nas wraz z bohaterem do krainy antycznych mitów Silmarii. Seria QfG była też pierwszą, w których opłacało się "inwestować" w bohatera, rozwijając jego umiejętności, a potem tak "napakowanego" implantować do kolejnej gry. Dragon Fire powstała stosunkowo niedawno i w pełni wykorzystuje możliwości dobrego sprzętu, prezentując świetną grafikę i niezwykle wpadającą w ucho ilustrację muzyczną.



The Day of Tentacle

Znakomita przygodówka z nieco pokrętną grafiką, w której kontynuowano przygody zwariowanych przyjaciół z Maniac Mansiona (w którą to zresztą grę możesz zagrać, uruchamiając komputer jednej z postaci). Ta pierwsza, aczkolwiek pełna świetnych pomysłów, miała grafikę i muzykę takie, na jakie pozwalał ówczesny sprzęt. DOTT skrzy się doskonałym i nieco absurdalnym humorem, pełen jest świetnych animacji i typowo anglosaskich żartów z historii USA (my niestety nie potrafimy żartować z własnej historii, pełnej przecież ucieszncyh i hecnych fragmentów; w Polsce niemal każdy uśmieszek z lat dawnych to szarganie świętości). Trawestując nieco dewizę Orderu Podwiązki, powiem: "Niech żałuje ten, kto nie grał w DOTT".



Space Quest 6: Spinal Frontier

Już tytuł był drwiną ze znanej serii (jakiej, jakiej?), a cały sześcioczęściowy cykl przedstawiał przygody niezłomnego zdobywcy kosmosu - Rogera Wilco, który zaczynając jako śmieciarz, zakończy cykl niemal na tym samym stanowisku, mimo iż kilkakrotnie uratował ludzkość od Klęski Ostatecznej i Nieodwołalnej. Seria skrzyła się przednim humorem, urzekała grafiką (zawsze na topie możliwości sprzętowych) i mało tradycyjnymi rozwiązaniami wielu sytuacji. Miłośnicy gier przygodowych nieprędko zapomną zaniechaną już chyba ostatecznie postać Rogera W. Cześć jego pamięci!





Pozwólcie, że na tym zamknę listę. Wiem, iż wielu z was może się oburzyć - gdzie są np. Torin Passage, Toonstruck, Shannara, Under the Killing Moon, Broken Sword i wiele, wiele innych. Owszem, na początku jednak wyjaśniłem, że jest to lista MOICH faworytów, którą możecie do woli krytykować i dodawać do niej albo z niej ujmować, co zechcecie. Godzi się jednak zauważyć jedną rzecz: jest na niej pięć gier potężnej firmy LucasArts, ale dwie, które uważam za jedne z najciekawszych w minionym dziesięcioleciu - to dzieła niewielkiej włoskiej firmy Trecision. Widać, można tworzyć ciekawe gry bez ogromnej rzeszy wspomagających pracę twórców efekciarzy.

Na koniec spróbuję zadać wam pytanie: co sądzicie o rozwoju gatunku? Jakie będą gry nowej generacji? (Tak nawiasem mówiąc - zauważyliście, jaką to określenie zrobiło karierę, cokolwiek by znaczyło, a nie znaczy chyba nic. Spróbujcie na przykład odgadnąć, o czym tak naprawdę informują nas te kretyńskie reklamowe slogany o lekach nowej generacji, środkach piorących tejże czy samochodach nowej generacji?) W grach przygodowych widać obecnie wyraźnie dwie tendencje rozwojowe - pierwsza to coraz większa ilość przygodówek w starym stylu (przykładem niech będzie gra Jazz i Faust) - druga to ciekawy melanż przygodówek, gier TPP, rolplayów i gier akcji (np. Gothic). Wiele bym dał, by dowiedzieć się, jak będzie wyglądał mój ukochany gatunek za lat dziesięć.

I tym optymistycznym akcentem kończę i kreślę się z poważaniem

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Maciek 'On`ik, Kuc

Przed premierą THPS2 w życiu bym nie pomyślał, że może mnie wciągnąć gra, w której głównym zajęciem jest jazda na deskorolce. Po premierze zweryfikowałem tę opinię, zaś po zagraniu w trzecią odsłonę zaczynam się zastanawiać nad kupnem deskorolki. Aż się boję, co będzie, jak dostanę w ręce część czwartą... Teraz jednak nie ma się nad tym co głowić - czas zająć się małym poradnikiem do THPS3. No to jazda!

Na dzień dobry kilka praktycznych porad:

1. Edytuj statystyki tak, żeby rozwinąć najważniejsze i najczęściej używane charakterystyki. Zawsze dobrze mieć ollie, speed, air i rail balance na maksimum - to wystarcza, żeby bez problemu przejść całą grę na 100%.

2. Nie panikuj widząc, ile musisz zdobyć punktów do Sick score. :-) Najłatwiej zdobywać je na rampach albo długich seriach railowych - przy czym ja preferuję te pierwsze. Gdy tylko po wykonanym combosie spadniecie na ziemię, od razu naciśnijcie przycisk Revert i próbujcie wyskoczyć raz jeszcze - często będzie to zaliczone do tego samego comba (przy każdej planszy, gdzie najłatwiej i najszybciej zdobyć najwięcej punktów).

3. KONIECZNIE przejdź trening, zwłaszcza jeśli nie grałeś w THPS2. Możesz się z niego dowiedzieć bardzo wielu ciekawych rzeczy - m.in. efektywnego wykorzystania manuala.

4. Jako pierwsze zadanie najlepiej wykonać Collect S-K-A-T-E - pozwoli ono dość dokładnie poznać planszę. Uwaga - ułożenie literek nie zawsze jest takie samo, w przypadku gdy grasz różnymi postaciami!

5. Punkty statystyczne rozmieszczono w różnych miejscach etapu - poniżej napiszę tylko o tych, do których naprawdę trudno dotrzeć; reszta jest albo banalna, albo wymaga leciutkiego tylko kombinowania.

6. Gdy rozdzielasz te punkty pamiętaj, że wszystkie statystyki możesz zmienić wg własnego widzimisię. Ja na przykład rzadko używam Manuala, zatem zabrałem z niego wszystkie punkty i przydzieliłem innym umiejętnościom - polecam tę metodę. W niektórych etapach może też zdarzyć się, że szczególnie mile widziana jest jakaś dana umiejętność - można tylko na czas grania na danej planszy podrasować ją.

Foundry

High/Pro/Sick Score - najlepiej wcześniej wykonać Unjam 5 valves, otworzy się pomieszczenie zaraz za miejscem, z którego startuje się. Jest to bardzo wysoka okrągła rampa - idealne miejsce na combosy. A że do zdobycia jest tylko 60 tysięcy, przy odrobinie szczęścia da się to zrobić już za pierwszym razem.

Collect SKATE - nie ma o czym mówić, żadna litera nie jest umiejscowiona w trudno dostępnym terenie.

Get the Secret Tape - zaraz po rozpoczęciu planszy przeskocz na ten "chodnik" i podjedź w górę do oszklonego pomieszczenia. Przeskocz przez nie do przodu i "zrailuj" rurę, dojeżdżając do kasety.



Cannonball over the half pipe - należy wykonać Cannonball ponad rampą pośrodku etapu. To zadanie nie występuje u wszystkich postaci - czasem należy wykonać:

50-50 TC's Rail - banał: zrób najprostszy grind po barierce obok fotografa; pamiętaj tylko, żeby się wcześniej dobrze rozpędzić.

Soak the Foreman - banał, najłatwiejsze zadanie: obok baseru jest facet, za nim znajduje się jakiś panel. "Zgrinduj" ów przedmiot - reszta wykona się sama.

Grind the Molten Bucket - być może najtrudniejsze zadanie. Należy pojechać na drugi koniec etapu - tam, gdzie co jakiś czas przesuwa się wielki pojemnik i wylewa się z niego lawa do zbiornika. W momencie gdy trwa przelewanie, należy wyskoczyć na rampie obok i "zrailować" (bądź tylko "pocałować") rurkę z boku, która przytrzymuje to "wiaderko".

Un-jam 5 Valves - na ścianach (po prawej 3, po lewej 2) są trzy wystające rury, przy których babrają się mechanicy. "Zrailuj" je wszystkie, a otworzysz niedostępne miejsce.

Canada

High/Pro/Sick Score - tu należy już zdobyć 120 tysięcy, co również żadnym wyczynem nie jest. Oczywiście trzeba wjechać w prawo do skate parku, znaleźć pobliskie rampy, z których będzie się można odbijać, używać revert, specials - w jednym triku łatwo od razu o Sick Score.

Collect SKATE - jak wyżej, nic skomplikowanego.

Get the Secret Tape - po rozpoczęciu etapu odwróć się o 180 stopni i utoń w wodzie. (W pewnym miejscu, pod mostkiem jest wyłom w lodzie.) Następnie jedź naprzód, "przegrinduj" się na inną platformę i jedź, aż zobaczysz faceta, który właśnie postanowił ulżyć do rzeki. Nim jednak nie zajmuj się, "zgrinduj" przełącznik po prawej stronie kilka metrów przed nim, po czym wybij się z rampy obok. Później przeskocz na kolejną platformę i wjedź na PRAWĄ szynę torów. Dojedź do końca - i to już wszystko.

Melon Grab over the Blade - tak jak powyżej, odwróć się i przeskocz z jednej rampy na drugą, robiąc Melon Grab - trywialne. Występuje zamiennie z:

Nosegrind Around the Horn - tu też najlepiej od razu utop się w tym samym miejscu, co w przypadku tajnej kasety. Tylko później nie grinduj - tak jak wcześniej - obalonego drzewka, ale małą barierkę wokół - oczywiście Nosegrindem (czyli standardowo góra + grind).

Get Chuck Unstuck - jeszcze łatwiejszy: jedź naprzód, przeskocz przez płotek po lewej i wjedź na gościa, któremu nos przykleił się do słupa.

Bury that Bully - ponownie odwróć się i z rampy wyskocz w górę, aby uderzyć w drzewo. Z gałęzi spadnie śnieg, grzebiąc sadystyczne zapędy mobbingowca.

Impress the Skaters - jest ich pięciu, niewiele trzeba, żeby im zaimponować. Wszyscy znajdują się w skate parku - najlepiej wyskoczyć na rampie obok nich, wykonać special + dodatkowo zwykły kickflip. Nie jest to tak trudne, jakby się mogło z początku wydawać.

Rio

Aby przejść dalej, należy zdobyć medal. A skoro medal, to najlepiej od razu złoty - w tym celu po rozpoczęciu planszy skieruj się w lewo, przejedź przez ulicę i wjedź do tajnego miejsca, które zabito deskami (przejedź przez nie). W baseniku znajdziesz deskę, tam też możesz wykonać wszystkie swoje najlepsze combosy. Około 130 000 punktów bez żadnego przewrócenia się (bardzo ważne - za to oceny ostro lecą w dół) na pewno wystarczy.

Suborbia

High/Pro/Sick Score - najlepszym miejscem jest niewątpliwie wnętrze nawiedzonego domu - a właściwie wgłębienie w miejscu, zza którego wystają ręce truposzów. Aby się tam dostać, wcześniej trzeba wykonać zadanie Help the Thin Man. Z powodzeniem jednak te 200 000 punktów można również zdobyć w luksusowym skate parku, za domem po prawej od początku etapu.

Collect SKATE - tu również powinno obejść się bez większych problemów; w niektórych przypadkach trzeba jednak dość mocno wybijać się z ramp, by dotrzeć do literek.

Get the Secret Tape - najłatwiejszą drogą do ukrytej taśmy jest ta przez ukryte pomieszczenie. Po przyniesieniu chudzielcowi topora przeskocz do nawiedzonego domu i jedź prosto. Spójrz na ściany - na prawo od wystających rąk jest pochyłość, po której możesz wjechać. Wykonaj to, wskocz do ukrytego pokoju (możesz się przyjrzeć ścianie po prawej), z drugiej strony wyskocz z grindem - prosto na tajną kasetę.

Nosegrab Between the Ramps - rampy te znajdują się na początku po lewej stronie, wystarczy przeskoczyć z jednej na drugą, wykonując Nosegrab (strzałka w dół i grab, o ile nie zdefiniowałeś inaczej). Może się też zdarzyć, że będziesz musiał wykonać:

Heelflip the Trailer Hop - jedź naprzód, aż zobaczysz kupę ziemi przystającą do baraku - to właśnie ów barak masz przeskoczyć z Heelflipem.

Squash 5 Pumpkins - nic trudnego, wystarczy na nie najechać bądź "zgrindować" je. Od początku etapu: pierwsza jest na rampie po prawej, druga po lewej stronie wejścia do nawiedzonego domu, trzecia za garażem w luksusowym domku - u góry, czwarta pod wejściem do domu chłopca, dla którego wykonujesz ten quest, ostatnia jest również na rampie nieopodal.

Help the Thin Man - podjedź do tajemniczego i niezbyt przyjemnego gościa, poprosi cię o... klucz. Ty jednak nie zajmuj się poszukiwaniem klucza, ale jedź na plac budowy i "zgrinduj" ławkę po prawej, zabierając przy okazji siekierę. Wróć z nią do faceta i tym samym otworz niedostępne i niezwykle ciekawe pomieszczenie.

Restore Power to the Dish - ech, dzisiaj ludzie bez satelity nie mogą żyć. Na lewo od gościa, który wymachuje patykiem (chyba strasząc słońce, bo na zdjęcie gałęzi szans nie ma), jest wyłom w płocie; przejedź przez niego i wjedź na górę budynku. Teraz "zgrinduj" kabel, uwalniając go jednocześnie od dwóch gałęzi. To jeszcze nie koniec, z dachu budynku, na którym wylądowałeś, wystaje jeszcze jeden drut - jak po nim przejedziesz, ostatni quest w tej planszy zostanie zakończony.

Ciekawostki
- Drzwi do nawiedzonego domu czasem otwierają się. Wjedź tam
- Na początku po lewej wisi tabliczka z napisem "utopia". Wjedź tam. Małe, a cieszy. :-)



Airport

High/Pro/Sick Score - w tym etapie ci, którzy lubią rampy, nie mają lekkiego życia. Jeśli ktoś nie wrzucał punktów statystycznych w rail balance'ie, niech to lepiej jak najszybciej zrobi. Najłatwiej - co nie oznacza wcale łatwo - uzyskać Sick Score (300 000 punktów!) na pomieszczeniu z "okrągłym czymś" do bagażu. Jest tam kilka rur i poręcze, po których można właściwie non stop skakać. Przy każdym skoku polecam zmieniać położenie deski, żeby nie było nudno - bluntslide'y są zawsze lepiej punktowane od zwykłego 50-50.

Collect SKATE - również nic specjalnego, w niektórych momentach należy wskoczyć na lampę, ale to nie sprawia trudności.

Get the Secret Tape - jedź do końca etapu, do wielkiej oszklonej hali. Skręć w prawo i wyskocz na rampie, od razu lądując na najwyżej położonej rurze, którą "grinduj", aż do dojedziesz do taśmy.

Airwalk over an Escalator - niby banalne, ale zauważyłem, że znakomita część osób nie wie, co oznacza słowo 'Escalator'. Otóż, nie jest to ten duży obiekt pośrodku pomieszczenia bagażowego, ale... ruchome schody. Jeśli w twoim scenariuszu nie pojawiają się one, na pewno musisz wykonać:

Crooked Grind around Baggage Claim - musisz zgrindować dookoła pomieszczenie odbioru bagażu (to samo, co ruchome schody). Crooked grind wykonuje się przez naciśnięcie strzałki w górę, w lewo i przycisku odpowiadającego za grind.

Visit 10 Countries - jedno wielkie grindowanie na tej planszy. W wielkiej oszklonej hali znajdują się - przy ścianach - flagi różnych państw. "Zgrinduj" je wszystkie - zwykle w czterech podejściach udaje się to bez problemu. Ciekawostka: w zależności od tego, którą flagę zrzucisz jako ostatnią, w takim języku usłyszysz komentarz po zaliczeniu zadania. Kolejny dowód na dbałość o szczegóły.

Get the Tickets to your Skate Buddy - długa nazwa zadania, ale niczym skomplikowanym ono samo nie jest. Już na początku etapu "zgrinduj" ladę po lewej, zabierając bilet. Następnie jedź naprzód uważając, żeby nie przewrócić się. Przy zjeździe z ruchomych schodów zawsze czeka policjant - należy go przeskoczyć bądź ominąć. Trzeba też uważać na bramki - tj. nie przejeżdżać przez nie, ale przeskakiwać ponad. Kolega skate'owiec będzie czekał z lewej strony głównej hali lotniska.

Stop the Pickpockets - lekkie, łatwe i przyjemne. Kieszonkowców jest pięciu: powstrzymujesz ich przez najechanie na nich. A oto, gdzie znajdują się: zaraz na początku, po prawej stronie jest grupka osób - gdy podjedziesz tam, ten ubrany na czarno, z podniesioną do góry gotówką - to złodziej. Drugiego znajdziesz z drugiej strony ruchomego chodnika. Trzeciego i czwartego można spotkać w jednym miejscu - we wnęce po lewej - gdy zjedziesz po schodach. Ostatni znajduje się zaraz pod tajną taśmą. 'Voila'.

Ciekawostki
- Zdarza się, że deska i punkty statystyczne umiejscowione są z drugiej strony pomieszczenia z tajną taśmą. Aby je zdobyć, należy wykonywać dokładnie te same czynności, co w tamtym przypadku - tyle, że dłużej.

- Tajne pomieszczenie: zaraz po rozpoczęciu etapu wjedź w miejsce na bagaż po prawej, przejedź przez X-Ray - znajdziesz się na lądowisku dla helikopterów. Stamtąd po ruchomych schodach zjedziesz do pomieszczenia bagażowego.

Skaters Island

Znów turniej - o dziwo łatwiejszy. 200 000 bez żadnego przewrócenia się (albo nawet z jednym) załatwi sprawę. Od razu na początku etapu skieruj się w prawo, do pierwszej zatoczki. Tam po wylądowaniu bez problemu będziesz mógł używać Reverta, a kolejne wyskoki będą zaliczane do tego samego comba.

Pewnie zastanawiasz się, gdzie jest piąty punkt statystyczny, czyż nie? Otóż, w ukrytym miejscu - na przepięknym statku piratów. Możesz się tam dostać, gdy "zgrindujesz" piracką flagę (jest zaraz za amerykańską, po prawej stronie skate parku). Otworzą się wówczas drzwi po lewej - punkt statystyczny będzie na przedzie statku.



Tokyo

Wbrew pozorom to najłatwiejszy turniej, o ile oczywiście masz już dobrze wytrenowanego skatera. Punkty możesz zdobyć właściwie w każdym miejscu planszy, ja jednak polecam szczególnie dwa - na prawo albo na lewo od początku znajdują się rampy, ustawione pod kontem prostym - czyli nie ma nic łatwiejszego, jak używać Reverta i wskakiwać, kontynuując Combo. Można również pojechać na koniec etapu, tam po prawej stronie jest zatoczka - również całkiem przyjemna.

Schody zaczynają się dopiero wtedy, gdy przyjdzie nam szukać punktów statystycznych. Te rozmieszczono w różnych miejscach - ja podam jedno najczęściej występujące i jedno najtrudniejsze do odkrycia. Z reguły punkty występują na linie z dyniami a la Halloween. Aby ją "zgrindować", należy jechać do końca etapu i w prawym górnym rogu wybić się tak, aby wylądować na bilboardzie. Stamtąd jeszcze przeskoczyć na platformę - i jesteśmy w domu. Zmieniając później linę na kolejną, można dojechać do - w zależności od scenariusza - deski. Większy problem jest z innym umiejscowieniem punktu. By tam dojechać, musisz jechać w lewo, potem na górę, z barierki przeskoczyć na platformę obok - tę, która ma szare i zaokrąglone ściany. Następnie czeka cię trochę skakania - najlepiej z 'no comply' - by'e wyżej. Jeśli będziesz bardzo wysoko, naciśnij grind - tam u góry jest jedna niewidoczna "normalnie" platforma. Z resztą powinieneś sobie poradzić - w razie czego podaję również hint: wskocz na rampę po prawej i skacz po kolei na kolejne platformy. Chcąc się dostać wyżej, możesz używać wallride'ów i co ci się żywnie podoba. Skoro doszedłeś tak daleko, musisz być dobry.

Los Angeles

High/Pro/Sick Score - łatwo nie jest, ale da się zrobić. Ja 100 000 zdobywam zaraz na początku etapu, po prawej stronie w rogu. Metoda standardowa - wyskok, specials, lądowanie, od razu Revert, zakręt, znów wyskok... i tak dalej. Sick Score można również zdobyć na wielkich rampach po prawej, za okrągłą fontanną - przeskok z jednej na drugą (wyżej) jest dobrze punktowany.

Collect SKATE - w jednym ustawieniu mogą pojawić się niewielkie kłopoty z literą "K" - o ile znajduje się ona nad filetowym filarem. Aby ją złapać, najlepiej wjechać na okrągłą ścianę po prawej i przeskoczyć z niej prosto do litery - i od razu do punktu statystycznego.

Get the Secret Tape - zanim będziesz mógł to wykonać, musisz wywołać trzęsienie ziemi. Gdy już ci się uda, zaraz na początku etapu odwróć się, wybij się z rampy, aby nabrać prędkości - i "zgrinduj" kabel z lewej strony, ten prowadzący na ulicę. Z niego - po deskach - przeskocz na platformę budynku, z niej zaś na kolejną - po prawej będzie tajna taśma. Rozpędź się i wskocz na nią z grindem. A wydawało się to takie trudne, nieprawdaż?

One Foot Japan the Tower Poppin' Transfer - należy zrobić one-foot między rampami po prawej stronie od rozpoczęcia etapu bądź:

Varial Kickflip the Tower Rails - po rozpoczęciu etapu jedź w prawo, rozbij szyby, rozpędź się i wskocz na poręcz schodów - zgrinduj ją, wybij się, zrób Varial Kickflip (strzałka w dół i w lewo + odpowiedni przycisk) i wyląduj na poręczy z drugiej strony. To nic trudnego - musisz być tylko dobrze rozpędzony. W tym celu polecam wykorzystać rampę z tyłu.

Free Ballin' - banał, należy naskoczyć z grindem na dwie czerwone kule na środku planszy.

Start the Earthquake - należy "zgrindować" cztery barierki z czterech stron świata. Po kolei: jedź prosto, wewnątrz budynku "zgrinduj" barierkę po lewej. Zawróć i "zgrinduj" kolejną, na prawo - tę prowadzącą do fontanny. Następnie jedź w lewo i przejedź po barierce z drugiej strony tego samego budynku, znowu jedź prosto i na koniec zalicz najdłuższą barierkę po lewej. Trudno jest ją "zgrindować" od dołu, więc na początku można wjechać na górę.

Block the Car Chase - gdy wykonałeś powyższe zadanie, czas pomóc policji. Jedź do prawego górnego rejonu planszy - tam, gdzie znajduje się myjnia. Z rampy wyskocz na kolejną rampę, a z niej na zniszczoną drogę. Jedź do przodu, przeskakując jeden wyłom - zobaczysz samochód, tu o pomoc woła kierowca. Hm, raczej mu nie pomożesz - "zgrinduj" go, reszta zrobi się sama.

Cruise Ship

High/Pro/Sick Score - to już nie przelewki, zdobycie 500 000 punktów nie jest łatwe, ale za którymś razem powinno się udać. Zdecydowanie najlepszymi miejscami są łódki. Zaraz po rozpoczęciu etapu polecam skręcić w lewo i zeskoczyć na dolny pokład, a stamtąd do szalup ratunkowych. Cztery combosy, każdy ponad 100 000, załatwią sprawę - nie jest to trudne, ale należy uważać, żeby nie wypaść z łódki - o co nietrudno.

Collect SKATE - żadnych problemów być nie powinno: po prostu trzeba wysoko skakać, i tyle.

Get the Secret Tape - aby się dostać do taśmy, trzeba przejechać po tych bardzo wysokich drutach. Jak? Nie jest to trudne - zaraz na początku etapu należy odwrócić się i jak najwyżej wybić, po czym nacisnąć grind. Należy jedynie uważać, żeby nie nacisnąć go zbyt szybko, bo skater pojedzie w inną niż zaplanowaliśmy stronę. Gdy już przejedziesz po tej linie, wystarczy bardzo wysoko wybić się z rampy po prawej.

Invert the High Wires - zeskocz na początku planszy i miń basen. Po prawej stronie wielkiego czerwonego filaru (wybaczcie, nie znam fachowej nazwy - marynarz ze mnie żaden) jest kurek - "zgrinduj" go, tym samym wypuszczając wodę z basenu. Teraz tylko wskocz do niego i jak najwyżej wybij się (najlepiej wykonując no comply) i złap się grindem tak, by wykonać jakiś Invert. Jeśli tego zadania nie ma w twoim scenariuszu, to na pewno jest:

Noseblunt Slide an Awning - na początku etapu zeskocz do szalup po lewej i wybij się z jednej z nich tak, aby trafić na płócienny dach. Teraz wykonaj tylko na krawędzi Noseblunt (czyli dwa razy strzałka w górę plus grind).

Impress the Neversoft Girls - kobiety wyglądają olśniewająco, zatem nie możesz ich zawieść. Jest ich aż siedem - oto optymalna trasa dla szpanującego skatera: zaraz na początku zawróć i wskocz z podestu na linę, zjeżdżając po niej zrób coś jeszcze - na przykład podskocz i zmień trik na bluntslide - dwie już oszalały na twoim punkcie. Potem wróć do basenu, z lewej strony - na początku - wyskocz z rampy, wykonaj jakiś mały trik - 3 załatwione. Następnie jedź naprzód - do schodów. Jednak nie zjeżdżaj po nich - wyskocz przez barierkę, w powietrzu wykonując kickflipy i graby, czwarta kobiałka jest twoja. Później jedź jeszcze na dół - czeka tam na ciebie blondyna - wybij się z rampy i pokaż jej, co potrafisz. Teraz jedź niższym pokładem w lewo, aż obok szalup ratunkowych zobaczysz kolejną panią z Neversoftu. Naturalnie możesz wskoczyć do jednej z nich (tej, do której dziewczyna jest zwrócona twarzą) albo też robić wywijasy na grindach w jej pobliżu. Ostatni obiekt znajduje się dokładnie z drugiej strony okrętu - w szklarni. Jej trudno byłoby NIE zaimponować - stoi obok wielkiej rampy, z której można wybić się, tłukąc przy okazji dwie szyby i wykonując tyle trików, ile się komu żywnie podoba.

Raise the Ferry - co to zadanie w ogóle znaczy na tym etapie?! Trywialne - gość ma problem ze sprzętem podnoszącym motorówkę - pomóż mu starą skate'ową (przynajmniej patrząc na sposoby rozwiązywania problemów w THPS3) metodą - użyj młotka, tj. "zgrinduj" to urządzonko (skrzynkę czy coś podobnego).

Trash the Museum - może to nie trzęsienie ziemi, ale też skutecznie działa. Wjedź do muzeum i "zgrinduj" krawędź, do której doczepiono dwie liny przytrzymujące wielkie śmigło. Ojojoj! Skończyłeś grę!!!

Czy aby na pewno? Gdy pierwszy raz przejdziesz THPS3, odkryta zostanie nowa postać - Darth Maul.



Kiedy drugi raz ją przejdziesz, dostaniesz Wolverine'a (fani komiksów Marvella będą wniebowzięci), po trzecim jej ukończeniu - nowy etap (wyłącznie dla zabawy, niestety nie da się już w nim wykonywać żadnych zadań - jest dostępny tylko w free skate). Stąd też, mimo że gra po dwóch i więcej przejściach wydaje się banalna - nie znudzi się nikomu zbyt szybko. Ja poprzednią część przeszedłem wszystkimi postaciami - to samo planuję zrobić i z tą wersją (na razie mam za sobą pięć postaci, ale to się codziennie zmienia). Cóż, mam tylko nadzieję, że gra sprzeda się w sporej liczbie kopii na PC. Bardzo bym się zawiódł, gdyby autorzy stwierdzili, że to nieopłacalne i czwartą część cyklu wypuścili by tylko na PS2, jednak nie ma co krakać - tylko grać i grać...

WarCraft III

Konkurs

Czy chcesz otrzymać grę WarCraft 3
- a przy pewnej dozie fartu
jeszcze koszulkę z logiem gry?

Nic prostszego!
Wystarczy odpowiedzieć
tylko na jedno pytanie.

Ile ras występuje w grze WarCraft 3? Wymień je.

Potem wystarczy wysłać do nas
kartkę pocztową z odpowiedzią
i z dopiskiem WarCraft 3
- byle doszła przed 20.08.2002.

Nagrody funduje
i wysyła firma CD-Projekt,
dystrybutor gry WarCraft 3

Capo di tutti Capi

Grand Theft Auto III

Czyli: nie da ci ojciec, nie da ci matka tego, co da ci krótka odsiadka....

Portland

GIVE ME LIBERTY

Załapałeś się na wolność, jak to mówią, psim swędem, ale nie ma nic za darmo. Odpracujesz to jako szofer. Zadanie banalne - przewieźć ziomala po mieście. Pierwszy przystanek to twoja przyszła meta - tu będziesz mógł sejwować między misjami i chować autka (czyli po naszemu - kitrać furasie). Jak już zmienicie kraciaste piżamy na gustowniejsze wdzianka, zawieź 8-Balla do Sex Club 7, gdzie poznasz nowego szefa.

LUIGI GOTERELLI

Klub Luigiego oznaczono na radarze literą L. Goterelli jest drobną płotką w mafijnym akwarium - cóż, na początek dobre i to. Jeśli się sprawisz jak trzeba, wkrótce zdobędziesz inne cenne namiary. Póki co, będziesz chłopcem na posyłki. Kasa marna, ale można za frajer poduczyć się fachu.

LUIGI'S GIRL ($1500)

Trudno to nawet nazwać misją - ot, załatw autko i przejedź się do szpitala po dziewuszkę Luigiego, żeby nie musiała się tłuc sama po mieście. Aha - i łapy z daleka od Misty, bo szef nie lubi się dzielić. Po drodze nauczysz się korzystać z radaru, brać zakręty i takie tam. Zero zagrożeń, bezpieczna kasa. Na taryfie byś tyle nie zarobił... Podrzuć Misty do klubu i zainkasuj należność.

DON'T SPANK MA BITCH UP ($4000)

Jakiś śmieć karmi trzódkę Luigiego nowym dragiem o nazwie SPANK. Szef nie lubi, jak dziewczyny hajcują w robocie - wysyła cię, byś dał draniowi nauczkę. Złap kijaszka i potrenuj kilka mistrzowskich uderzeń, zanim ruszysz w tany. Różowy blip na radarze pomoże ci trafić do portu. Diler nie lubi grać w bejsbol, ale oczarowany twoim darem perswazji chętnie posłuży za piłeczkę. Gdy celnym uderzeniem wyślesz już gościa na orbitę, zaopiekuj się jego bryką. Fajna, nie? Niestety nie dla ciebie. Bossowi też się podoba, więc zawieź ją do myjni i bez draśnięcia odwieź, dokąd każą.

DRIVE MISTY FOR ME ($1000)

Misty mogłaby sobie wreszcie kupić jakieś autko... Znów musisz robić za szofera. Podjedź pod jej dom na Hepburn Heights i zatrąb kilka razy. Wysadzisz ją pod warsztatem. Właściciel, Joey Leone, w przyszłości będzie miał dla ciebie kilka robótek ręcznych. Przy okazji możesz odebrać telefon z budki pod warsztatem i zamienić kilka słów z gościem o nazwisku Marty Chonks.









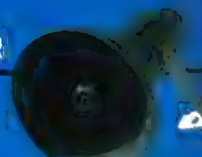








Na skróty.



PUMP-ACTION PIMP ($4000)

Alfons, który nie potrafi uszanować obcego terytorium to właściwie rzecz ujmując - były alfons. Niestety kilku gości na parafii jeszcze nie poznało tej prostej zależności. Zgarnij gnata, którego jakaś dobra dusza podrzuciła skrzętnie na podwórze za sklepem z bronią. Dla wprawy możesz postrzelać do puszek lub jakichś bardziej ruchomych celów. Sklepik znajdziesz bez trudu - na radarze jest wymowna ikonka.

Jadąc za różową kropą na radarze, namierzysz dwóch gości szpanujących nowiutkim diablo stallion. Nie wdawaj się z nimi w dyskusje, tylko czym prędzej sprzedaj im bilet na daleką podróż w nieznane. Uważaj zwłaszcza na typa ze strzelbą - najpewniejszą metodą jest zaparkować tam, gdzie właśnie stoi.

Po robocie odbierzesz wiadomość, że w Ammunation odebrali właśnie nową dostawę zabawek. Nie zapomnij, jak tam trafić - wszak masz już kartę stałego klienta i zawsze możesz liczyć na drobny rabacik, nie?

THE FUZZ-BALL ($4000+)

W budynku szkoły trwa właśnie doroczny bal policjanta. Luigi wie, jak dbać o dobre stosunki z władzą - obiecał załatwić kilka 'dam do towarzystwa'. Cztery paczki za cztery panie dostarczone na czas - za każdą dodatkową płacą ekstra po pięć stówek. Skoro tak, warto przed misją zadbać o pojemny środek transportu. Idealny byłby autobus, he, he. To nie żart - naprawdę można takowy zdybać, jeśli komuś naprawdę zależy. W ostateczności może być taryfa, radiowóz albo sentinel. Stallionem wprawdzie szybko obrócisz, ale przecież nie będziesz woził po jednej! Po misji kontakt z Luigim urwie się, ale już wiesz, gdzie masz się udać, prawda?

JOEY LEONE

Gościu najwyraźniej stoi wyżej w hierarchii. Za dnia znajdziesz go w warsztacie w Trenton. Nieźle płaci, ale i wymaga. Niektóre z jego zleceń mogą być zdziebko trudne. Warto z nim jednak trzymać, bo może wprowadzić cię w mafijne układy. W końcu niejednemu naprawiał samochód.

MIKE LIPS' LAST LUNCH ($10 000)

Bracia Forelli nazbierali sobie nieźle i trzeba im dać szkołę. Joey ma plan. Mike "Lips" Forelli będzie dzisiaj na lunchu w ulubionej knajpce. Masz sześć minut, by gwizdnąć mu brykę, zamontować u 8-Balla drobną przeróbkę i podrzucić autko z powrotem na parking przed jadłodajnię. 8-Ball jest specem od urządzeń klimatyzacyjnych - po uzbrojeniu ładunku wystarczy przekręcić kluczyk w stacyjce, a autko będzie przewiewne jak mało które. Podobnie zresztą jak osoba, która ów kluczyk obróci... Jedno "ale" - brykę trzeba odstawić bez jednego draśnięcia, bo inaczej "Lips" skapnie się, i po baletach. Wprawdzie przed odstawką można je podmalować w Pay 'n' Spray, ale po co, skoro wystarczy po prostu ostrożnie jechać. Wysiadając z samochodu, nie zapomnij uzbroić ładunku! Robota precyzyjna, ale i forsa nie byle jaka.

FAREWELL 'CHUNKY' LEE CHONG ($10 000)

Skośnooki Chunky diluje SPANK dla obcego przedsiębiorstwa - prawdopodobnie idzie o kolumbijski kartel. Trzeba go zdjąć szybko i sprawnie - pod żadnym pozorem nie pozwolić mu zbiec. Znajdziesz go w chińskiej dzielnicy, w budce z żarciem na wynos. Ale uważaj. W pobliżu krąży kilku typów z Triady. Chunky da nogę, gdy tylko połapie się w sytuacji. Jeśli nie zdejmiesz całej gromadki za jednym zamachem (a można zamachnąć się na przykład granatem lub jeszcze lepiej molotowem - skasujesz go od meneli w tunelu), czeka cię pościg po ulicach. Jest sposób i na to: wszak można podłożyć bombę w samochodzie lub po prostu zablokować auto Chinola jakąś niedbale zaparkowaną półciężarówką.

VAN HEIST ($20 000)

Ta misja może być kłopotliwa z uwagi na fakt, że ściągniesz tłumy psów na swoją głowę. Twoim zadaniem jest zdobyć opancerzony securicar z ładunkiem (minus strażnicy, ma się rozumieć). Problem w tym, żeby go zatrzymać i przepłoszyć ochronę. Aby to zrobić, musisz zaopatrzyć się w ciężkie, odporne na uderzenia auto i stukać securicar tak długo, aż strażnicy spękają i opuszczą pojazd. Na ekranie pojawi się wskaźnik uszkodzeń - kiedy wypełni się, ochrona zatrzyma auto i da dylą. Pilnuj, by nie stuknąć go zbyt mocno, bo wybuchnie. Aha, jako się rzekło: zaskarbisz sobie zainteresowanie stróży porządku, więc miej się na baczności i nie daj się zapędzić w kozi róg. Po zakończeniu misji dostaniesz info od El Burro, który jest wyraźnie zauroczony twoimi zdolnościami i miałby dla ciebie kilka zadań. Aha - jeszcze jedno. Dziupla, do której zawieziesz zdobyty securicar, chętnie skupuje wszelkie auta tej marki. W dodatku za każde następne płaci więcej. Heh, dobrze wiedzieć, nie?

CIPRIANI'S CHAUFFEUR ($30 000)

Pora nawiązać intratną znajomość z typem o nazwisku Toni Cipriani. Gościu nie jest wprawdzie top-szychą w Mafii, ale dużo może. Chłop ma kłopoty ze ściąganiem od Chińców kapuchy za ochronę. Doszły go słuchy, że umiesz jeździć autkiem, więc kopnął cię zaszczyt szoferowania jego limuzyną. Jedź za radarem i odczekaj, aż Toni szturchnie paru skośnych. Kiedy wróci, potrąć autkiem zniesmaczonych gości z giwerami i kieruj się wedle wskazań aparatury lokalizacyjnej, uważając na zdenerwowanych chinoli, którzy zewsząd grzeją w twoją stronę na bojowych półciężarówkach wypełnionych rybami i praniem. Tony na pewno doceni te starania i przyobieca zatrudnienie. Aha - jeśli kiedykolwiek zamarzysz o Uzi, wal śmiało do Ammunation. Dzięki, Toni! Polecam się na przyszłość.

DEAD SKUNK IN THE TRUNK ($10 000)

Brzmi prosto - odszukaj auto wypełnione z lekka przeterminowanym truchłem pewnego nieszczęsnego konkurenta mafii i odwieź je 8-Ballowi do sprasowania. Wietrzysz kłopoty? I słusznie. Kiedy dotrzesz na miejsce, przekonasz się, że autko z wkładem do kasacji to manana - najpodlejsza bryka w ofercie Liberty City. Mało tego - jeśli uważnie rozejrzysz się po okolicy, być może wypatrzysz dwa czarne auta czyhające nieopodal. Wiedz, że w autach siedzą rozsierdzeni bracia Forelli z obstawą, ale nie możesz im zrobić kuku, dopóki nie rozpoczniesz misji. A gdy już ją rozpoczniesz, nie pozostanie ci nic innego, jak wypełnić 'Mananę' swą skromną osobą - i zapuścić żałosny motorek.

Wozy braci Forelli górują masą i osiągami, więc będziesz się musiał nieźle napocić, by umknąć ich zderzakom. Przed rozpoczęciem misji możesz spróbować zablokować makaroniarzy, by opóźnić pościg. Wszelkie chwyty dozwolone.

THE GETAWAY ($30 000)

Joey Leone powierzył ci nie byle jaką fuchę: szykuje się napad na bank, a ty masz być kierowcą ekipy. Najważniejsze to dobrać odpowiednie auto - najlepszy będzie sentinel. Nerwy to podstawa - szykuj się, bo będzie gorąco. Jedź za radarem i zaparkuj w oznaczonym miejscu.

Klakson wywabi z chałupki trzech smutnych panów. Gdy się zapakują, ruszaj pod bank, nie zapominając po drodze o oględzinach miejsca przyszłej zbrodni. Zwróć szczególną uwagę na alejkę po lewej od wejścia. Gdy na "dzień dobry" łykniesz ten bribe, zaoszczędzisz sobie kłopotów - więc zaparkuj tak, by bez zbędnego lawirowania trafić prosto w alejkę. Gdy chłopcy wyjdą z roboty, wokół zaroi się od psów. Staraj się jak najszybciej dotrzeć do Pay 'n' Spray. Potem to już łatwizna i twoja część doli w kieszeni.

MARTY CHONKS

Marty, właściciel fabryczki Bitch'n'Dog Food, ma od diabła kłopotów i chętnie skorzysta z pomocy fachowca. Jego misje są opcjonalne i kiepsko nagradzane, ale łatwe i dość ciekawe. Aby zatrudnić się u Marty'ego, odbierz telefon przy warsztacie Joey'a.

THE CROOK ($1000)

Marty chce, byś zabrał się zardzewiałym perennialem, zaparkowanym na terenie fabryczki, po odbiór księgowego do Chinatown. Gościa należy przywieźć do fabryczki, a autko odstawić do sprasowania (na zasadzie: nie ma śladów, nie ma sprawy). Tyle zachodu za nędzny tysiąc baksów...

THE THIEVES ($3000)

Marty chciał wykołować ubezpieczalnię i najął paru dresiarzy, żeby sfingowali włam do chałupki. Teraz chłopaki mają go w garści i żądają ekstra za fatygę. Weź sentinela i zgarnij ich na mieście. Marty przejmie inicjatywę w negocjacjach, tymczasem ty weź autko do przemalowania i odstaw tam, skąd wziąłeś.

THE WIFE ($2000)

Ten Marty ma same problemy, bidula. Tym razem chodzi o żonę - najwyraźniej babsko lekką ręką szasta dolarami męża. Bierz auto, jedź po babę do fryzjera i podrzuć ją do fabryczki, gdzie biedna połowica Marty'ego wystąpi w charakterze surowca do produkcji żarła dla piesków. Co misja, to nowy sposób na zatarcie śladów. Tym razem autko należy spławić w mętnej toni jeziora. Mając za nic protesty ekologów, wzbogać akwen o cenne minerały, upewniając się uprzednio, że zdążyłeś wysiąść zza kółka. Jeśli masz kłopoty, możesz zepchnąć brykę innym autem.

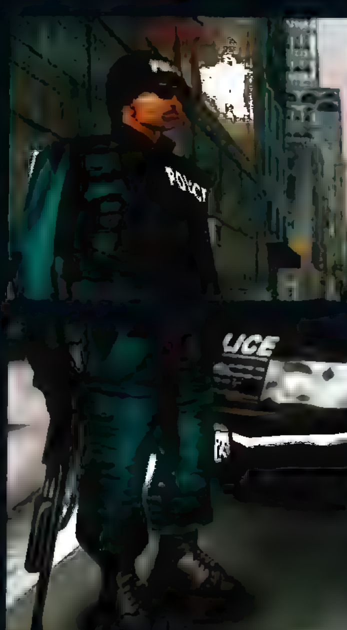
HER LOVER ($4000)

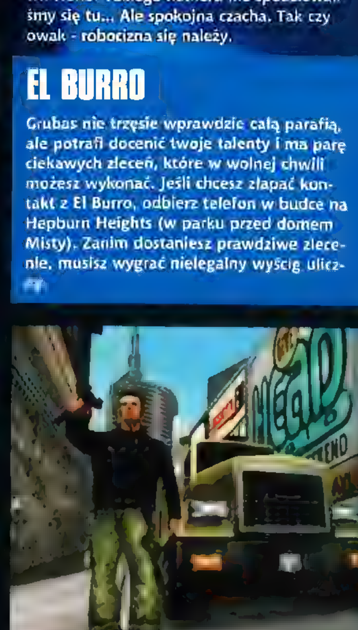
Chory człowiek z tego Marty'ego, ale to już ostatnie zlecenie. Cóż się okazuje? Świętej pamięci pani Chonks miała nie tylko nałóg wydawania forsy, ale i niepohamowane, pozamałżeńskie chucie. Służbowym stallionem skocz po Casanowę i odstaw go szefowi. Hoho! Takiego numeru nie spodziewaliśmy się tu... Ale spokojna czacha. Tak czy owak - robocizna się należy.

EL BURRO

Grubas nie trzęsie wprawdzie całą parafią, ale potrafi docenić twoje talenty i ma parę ciekawych zleceń, które w wolnej chwili możesz wykonać. Jeśli chcesz złapać kontakt z El Burro, odbierz telefon w budce na Hepburn Heights (w parku przed domem Misty). Zanim dostaniesz prawdziwe zlecenie, musisz wygrać nielegalny wyścig uliczny.







TURISMO ($10 000)

Pora zmierzyć się z prawdziwymi zawodowcami w nowiutkich, lśniących cheetah i infernusach. Z tymi zawodowcami to trochę przesada, bo gostki często pakują się w przeszkody - więc wystarczy dobra bryka, silne nerwy i szczypta brawury. Inna sprawa, że możesz konkurentom utrudnić życie, stawiając na drodze parę autobusów. Wyścig zacznie się z chwilą, gdy zahaczysz o którykolwiek z samochodów czekających na linii startu. Do zaliczenia 18 checkpointów. Jaki samochód wybrać? Banshee jest szybki, ale łatwo go uszkodzić, stallion całkiem niezły, jeśli umiesz wchodzić w zakręt na ręcznym. Hm, a może radiowóz?

I SCREAM, YOU SCREAM ($6000)

Chora misja i można obśmiać się po pachy. Masz odebrać walizeczkę z bombą, a następnie, kierując się wskazaniami radaru, namierzyć lodziarza, który jeździ po okolicy i wkurza tubylców natrętną muzyczką. Jak już zdobędziesz jego truck, zaparkuj w oznaczonym miejscu, odpal dżingielek i usuń się z widoku. Kiedy bracia Forelli ruszą kierowani żądzą lizania (lub żądzą zamordowania natrętnego lodziarza - któż to wie...), zafunduj im wielkie bum. Niedobitki potraktuj ołowiem lub zderzakiem.

TRIAL BY FIRE ($10 000)

Ta zabawa jest prosta i miła. Skubnij miotacz płomieni i ruszaj do Chinatown. Masz dwie minuty na podsmażenie 20 żółtków z Triady. Pilnuj się, by przy okazji nie przypiec paru psów, bo swąd palonej sierści pewnikiem ściągnie w okolicę całą sforę. Łatwy zarobek, choć nie trzeba chyba dodawać, że wszelkie układy z Chinolami masz już odtąd... spalone.

BIG-'N'-VEINY ($20 000)

El Burrak jest wkurzony, bo ktoś gwizdnął mu cały nakład pornoli i teraz rozrzuca je po mieście. Wsiadaj zatem w ciężarówkę i goń drania. Zaczynasz z 20-sekundowym licznikiem, ale możesz zarobić dodatkową sekundę za każdy świerszczyk zgarnięty po drodze z ulicy. Uważaj, bo twój truck nie należy do stabilnych pojazdów. Gdy zbolek wreszcie wysiądzie z auta i uderzy w tzw. szagę, dogoń go i potraktuj obcesowo. Misję zaliczysz, gdy odwieziesz zdobyczne świństwa z powrotem do księgarni.

TONI CIPRIANI

Ten człowiek nie darzy Triady szacunkiem i co więcej, chce cię wciągnąć w prywatną wojnę z żółtym narodem. Tony trzęsie całą okolicą, choć sam jednocześnie trzęsie portkami przed swą zaborczą i nadopiekuńczą rodzicielką. Bądź dla niego miły, a już niebawem pozna cię z samym capo di tutti maccaroni.

Uwaga! Musisz zaliczyć wszystkie misje od Tony'ego, zanim dane ci będzie opuścić gościnne przedmieścia i ruszyć na podbój Staunton Island.

TAKING OUT THE LAUNDRY ($10 000)

Pierwsza robótka od signore Cipriani przysporzy ci źle pojętej popularności wśród wszystkich członków portlandzkiego oddziału Triady, stąd też nie od rzeczy będzie najpierw zająć się kolekcjonowaniem wszelkich sekretów i pobocznych misji w rodzaju jazdy taryfą tudzież gaszenia pożarów. Milej i przyjemniej będzie zająć się nimi zawczasu, jeszcze zanim poczujesz na karku skośny, żółty oddech wytatuowanych samurajów.

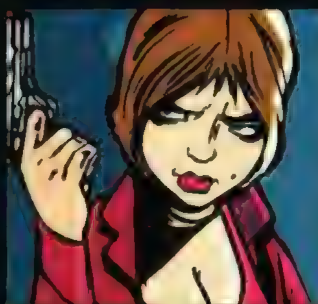
Wracając do misji... Twoim zadaniem jest skasować trzy ciężarówki Triady. Zanim przystąpisz do dzieła, musisz udać się do 8-Balla i pobrać chlebaczek z granatami. Czy ich użyjesz - to już inna sprawa. Pierwsze dwa cele będą zachowywały się dość grzecznie, pod warunkiem że nie zdradzisz się przedwcześnie z zamiarami (trącając je na przykład lub otwierając ogień). Gdy już obrócisz je wniwecz, trzeci kierowca pójdzie po rozum do głowy i będzie próbował brać nogi za pas, lekceważąc wszelkie przepisy ruchu drogowego i szerząc zły przykład oraz zniszczenie tudzież w inny sposób demoralizując bogobojną społeczność Portland. Inna sprawa, że w zaistniałej sytuacji trudno mieć do chłopa pretensje. Wiadomo, jak skończy.

THE PICK-UP ($10 000)

Kolejne zadanie brzmi zbyt łatwo i słusznie wietrzysz podstęp. Masz odebrać walizkę z kasą za ochronę. Pech w tym, że przesyłka czeka w samym środku Chinatown - a tamtejsi parafianie od niedawna nie darzą cię zbytnim szacunkiem. Zgodnie z przewidywaniami, jak tylko skubniesz fanta, z okolicznych zaułków wyłoni się komitet powitalny w całej brutalnej rozciągłości. Jeśli zaparkowałeś za rogiem, będziesz przeklinał tę decyzję przez następne pół sekundy, bo tak mniej więcej czasowo plasuje się twoja szansa na przeżycie. Chyba że jesteś prawdziwym twardzielem (tzn. masz twarde zgrubienie na palcu odpowiadającym za klawisz strzelania) i umiesz się dobrze ustawić w życiu (tzn. plecami do ściany). W przeciwnym razie lepiej zrestartuj i spróbuj wpasować się w zaułek jakimś furasem o mocnych zderzakach.







TING ($15 000)

Salvatore Leone, wielki mafijny boss Liberty City, zwołał własnych generałów na zebranie. Czort jeden wie, co go podkusiło, by wszystkich zabrać w jedną limuzynę. Aż się spagetiarz prosi o kłopoty. Ale jak płaci, to jego brocha - w końcu co masz do stracenia (prócz paru pięknie wyrenderowanych wielokątów i czasu, jaki mógłbyś, drogi graczu, spędzić w bardziej szkodliwych dla zdrowia warunkach, czyli, dajmy na to, na świeżym powietrzu). Joey da ci kluczyk do cadillaca, tylko uważaj na lakier, bo będzie wstyd przed szefem. Zgarnij Luigiego, potem podjedź pod knajpę Toniego.

No i proszę! Triada zwąchała sprawę - w końcu nie co dzień trafia się okazja, by trafić kilka ptaszków za jednym zamachem. Opędzając się od zmotoryzowanej obstawy, ruszaj - klucząc - w stronę rezydencji papy Leone i zgrabnie taranuj blokadę przy wjeździe. Leone oszczędzał na płotku, więc uważaj na przepaść po prawej. Jeśli uda ci się zaparkować w garażu, odbierzesz wyrazy uznania z ust samego don Salvatore. Szef cię docenił - znów spłynie trochę kaski.

TRIADS AND TRIBULATIONS ($30 000)

To już nie przelewki. Toni wściekł się na żółtych i ma zamiar przerobić ich gremialnie na czerwonych, startując z wysokiego szczebla. Kopnij się w kilka miejsc z dwoma obżartymi makaronem kolegami i pospołu zlikwidujcie trzech przywódców Triady. Upewnij się tylko, że zabrałeś na robotę autko, które pomieści dwóch pasażerów - przecież nie każesz im dyrdać pieszką.

Pierwszy kandydat na nieboszczyka grasuje w Chinatown, drugi przechadza się z kolegami i wdycha wonne wyziewy, dobiegające z pobliskiej przetwórni ryb. Aby zdybać trzeciego, musisz dostać się na teren samej przetwórni - w tym celu możesz posłużyć się jednym z samochodów dostawczych oznaczonych rybką. Jeśli nie chce ci się brykać po autko, możesz potrenować rzut przez płot mołotowem albo po prostu sforsować bramę.

BLOW FISH ($30 000)

Ostatnia misja od Toniego jest naprawdę banalna. Musisz wrócić na teren przetwórni i zrównać ją z ziemią. 8-Ball przygotował dla ciebie śmieciarkę wypełnioną po brzegi materiałem wybuchowym - wystarczy odstawić ją na miejsce i zdalnie odpalić detonator. Problem w tym, że w Portland najwyraźniej nie słyszeli o semteksie. Zamiast niego najwyraźniej wtrynili ci nitroglicerynę lub inne wrażliwe na wstrząsy paskudztwo. I chyba dodatkowy zapalnik czasowy ustawiony na dwie i pół minuty. Bez sensu, ale taka robota. Bierz i nie narzekaj.

Landara kiepsko się prowadzi - uważaj na licznik czasu i wskaźnik uszkodzeń. Wjedź na teren przetwórni, zaparkuj w oznaczonej strefie, aktywuj zapalnik i spie...niędzmi w kieszeni udaj się na piwo, by uczcić kolejny sukces.

SALVATORE LEONE

Ten miły starszy pan jest bez wątpienia numero uno w Portland (zwłaszcza po ostatnich czystkach, heh). W dodatku zdaje się darzyć cię szczególną sympatią. Ja bym mu tam jednak nie wierzył...

CHAPERONE ($10 000)

Znów cię kopnął zaszczyt - pod opiekę dostałeś ulubioną dziewczynkę samego dona Makarona. Marysia uderza w miasto i potrzebuje męskiego oparcia. Na początek krótka wizyta u dostawcy silnych wrażeń. Chico zaoferuje pigułki pierwyj sort i cynk o niezłej bibce na Atlantic Quays. It's party time, choć nie dla ciebie.

W starym magazynie w dokach impresska pełną parą. Maria miesza się z tłumem, a ty masz czas na dymka. Jeśli połazisz po parkingu, możesz namierzyć miłą bryczkę, którą przy dobrych chęciach zdążysz odstawić do garażu, zanim przyjdzie co do czego. A przyjdzie już niebawem, bo tej nocy stróże porządku też mają ochotę na zabawę. Mógłbyś do nich dołączyć, ale lepiej poczekaj na Marysię i w te dyrdy odstaw ją do domku, jeśli zależy ci na dobrych stosunkach z nerwowymi zjadaczami długich klusek w pomidorach.

CUTTING THE GRASS ($15 000)

Ta misja jest prosta - jeśli umiesz wykazać się odrobiną sprytu. Salvatore podejrzewa, że Curly Joe dorabia na boku - bo że ktoś sypie Kartelowi, to sprawa pewna. Masz za zadanie sprawdzić, czy zarzuty wobec niego mają, jak to się mówi, umocowanie w rzeczywistości. Józio 'Curly' Kędziorek co noc wraca do domu taryfą. Trzeba za nim pojechać i obadać, co i jak.

Śledząc taryfę, obserwuj uważnie wskaźnik, który informuje, na ile świadom twej obecności jest inwigilowany Józio. Gostek jest nerwowy i łatwo go spłoszyć, więc trzymaj dystans. A gdzie rzeczony spryt? Otóż, można pokusić się o taksówkę i posłużyć Józiowi za szofera - to dopiero szczyt bezczelności! Na miejscu, po dogłębnym przeanalizowaniu wszelkich za i przeciw, pozbaw Józia kędziorków, najlepiej razem z głową.

BOMB DA BASE ($15 000)

Kolumbijskie metysy z Kartelu stanowczo brużdżą w interesach i pora coś z tym fantem zrobić. Kolejna misja rozbita jest na dwa akty (w końcu szczypta dramatyzmu nie zaszkodzi). Zanim przyjmiesz robótkę, upewnij się, że dysponujesz wolnymi środkami płatniczymi w kwocie stu tysięcy baksów, jako że będziesz zmuszony zainwestować w sprzęt. Nie martw się, odpiszesz to sobie od podatku i jeszcze na tym zarobisz. Póki co jedź do 8-Balla i wyskakuj z kaski. Dostaniesz śliczną, nowiutką snajperkę z kompletem wymiennych wkładów ołowianych.

Zawieź 8-Balla do portu. Ziomal ruszy do dzieła po pierwszym strzale. Jeśli po wczorajszej bibie z Marią trzęsą ci się ręce, łyknij pigułę adrenaliny (znajdziesz ją między kontenerami po prawej). Teraz zajmij z góry upatrzoną pozycję na dachu magazynu. Łysy naraża się najbardziej, twoim zadaniem jest tylko oczyścić mu drogę. Nie od rzeczy będzie wykorzystać wybuchowy charakter beczek z paliwem, które jakaś dobra dusza poustawiała w strategicznych punktach na pokładzie. Jeśli starczy ci nerwów i amunicji, 8-Ball podłoży ładunek i drobnicowiec efektownie osiądzie na mieliźnie. Po misji otrzymasz zwrot inwestycji i dodatkowe 50 kawałków za fatygę.

LAST REQUESTS ($20 000)

Uwaga, atęsion, wnimanije:

Po zakończeniu tejże misji w Portland będziesz miał przechlapane na cacy, więc idź po rozum do głowy i załatw wszystkie zaległe formalności (misje, rampagi, zakupy, te sprawy). Gdy już będziesz gotów, ruszaj do Salvatore'a.

Padrinio poprosi cię o drobną przysługę - idzie o posprzątanie pewnego autka, któremu ktoś niedbale pochlapał tapicerkę (tkanka mózgowa zostawia brzydkie plamy). Nie bądź głupi - już chyba zdążyłeś zauważyć, że nic nie jest takim, jakim się jawi. O tym, że w zleceniu jest pewien haczyk, poinformuje cię Marysia (chyba cię trochę polubiła, co?).

W autku jest bomba, na której wredni makaroniarze wypisali jak wół twoje nazwisko. Jak nie wierzysz, możesz sprawdzić. Ale lepiej uwierz i pójdź za radą Marii.

...Wow, czymś takim to jeszcze nie jeździłeś! Z rykiem silnika skieruj się na Staunton Island, by nacieszyć oczy nowymi lokacjami, o których więcej już za miesiąc w następnym odcinku naszego serialu...

Screamer 4X4

Screamer 4x4 jest nie lada wyzwaniem nawet dla najlepszych kierowców. Przygotowaliśmy dla was najbardziej wymagające trasy i najbardziej zaawansowane pojazdy klasy off-road. Możesz wybrać jeden z dziesięciu pojazdów terenowych oficjalnie dopuszczonych do zawodów profesjonalnej ligi Off-Road Challenge. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jest land rover defender, idealny do jazdy w każdych warunkach pogodowych. Jest jeep cherokee, zaprojektowany z myślą o przetrwaniu w skrajnie trudnym terenie. I toyota landcruiser - owiana legendą marka i klasa sama w sobie.

Screamer 4x4 to niepowtarzalna okazja, by doświadczyć realistycznej symulacji jazdy w nieprzyjaznym terenie i w skrajnych warunkach pogodowych. Wiernie oddana fizyka jazdy i pełna kontrola nad trakcją pojazdu gwarantują emocje, którym dorównać może jedynie start w prawdziwych zawodach off-road. Tylko z nami możesz ich zaznać, nie ruszając się z domu!

PAMIĘTAJ! TAM, GDZIE JEDZIESZ, NIE MA ŻADNYCH DRÓG!

Instalacja

Włóż płytę Screamer 4x4 do napędu CD/DVD-ROM i z menu startowego wybierz opcję Install.
Jeśli funkcja Auto-Run jest wyłączona, uruchom grę poprzez dwukrotne kliknięcie pliku SETUP.EXE.

Po wyświetleniu okienka menu startowego wybierz tryb graficzny zgodny z posiadaną kartą graficzną:

Play D3D - dla kart zgodnych z Direct 3D
Play Glide - dla kart 3DFX lub innych zgodnych z Glide
Play OpenGl - dla kart w pełni zgodnych z OpenGL

Po obejrzeniu początkowej wstawki filmowej wybierz opcję Single Player, następnie Create a New Team. Wybierz Tutorial, aby poznać realia wyścigów zawodowej ligi samochodów terenowych i odbyć krótką przejażdżkę po trasie szkoleniowej.

GŁÓWNE MENU

Po uruchomieniu Screamer 4x4 ujrzysz ekran z głównym menu. Z tego ekranu możesz uruchomić grę w trybie pojedynczym (Single Player) i w trybie sieciowym (Multiplayer) lub obejrzeć listę osób zaangażowanych w powstanie gry (Credits).

MENU ZESPOŁÓW

Zanim siądziesz za kierownicą i ruszysz na podbój bezdroży, poświęć kilka chwil na ustalenie opcji zespołu, w którym będziesz startował.

Jako kierowca zespołu będziesz korzystał z pomocy pilota. Jego rola nie ogranicza się jedynie do czytania mapy. Będzie cię na bieżąco ostrzegał o wszelkich niebezpieczeństwach na trasie rajdu i radził, jak najlepiej sprostać wyzwaniom.

Wybierz nazwę dla swojego zespołu i barwy, w jakich chcesz startować. Gdy stworzysz zespół, twoje postępy w grze będą automatycznie rejestrowane na dysku.

Konfiguracja

Opcje wyświetlania

Ekran opcji wyświetlania pozwala na określenie trybu graficznego i dopasowanie wydajności do posiadanego sprzętu. Dzięki tym opcjom możesz ustawić rozdzielczość ekranu, ilość wyświetlanych szczegółów i inne parametry, dzięki którym gra będzie odtwarzana płynnie i z optymalną szybkością.

RESOLUTION

Tu możesz zmienić rozdzielczość ekranu, wybierając tryb 640 x 480, 800 x 600 lub 1024 x 768.

DISTANCE

Ta opcja określa głębię odwzorowania terenu. Możesz wybierać spośród pięciu predefiniowanych ustawień - od bardzo niskiej (very low) po bardzo wysoką (very high).

Sterowanie

STEROWANIE JAZDĄ	
Lewo	Kursor lewo
Prawo	Kursor prawo
Gaz	Kursor góra
Hamulec	Kursor dół
Hamulec ręczny	Spacja
Sprzęgło	Z
Zapłon	Y
Bieg góra	Q
Bieg dół	A
Zmiana przełożenia dyferencjału	W
Blokowanie przekładni	D
Blokowanie przedniego dyferencjału	E
Blokowanie tylnego dyferencjału	C
KLAWISZE POMOCNICZE	
Mapa	Tab
Klakson	H
Powrót na tor	Enter (*)
Naprawa	Backspace
WIDOK	
Zza kierownicy	F1
Standardowy	F2
Z dystansu	F3
Z pierwszej osoby	F4
Spod osi	F5
Kamera stop	F6
Kamera w górę	NumPad +
Kamera w dół	NumPad -
Spojrzyj w lewo	NumPad 4
Spojrzyj w prawo	NumPad 6
Spojrzyj do tyłu	NumPad 2

(*) Uwaga: klawisza ENTER używaj z rozwagą! Każdorazowe użycie klawisza powrotu na tor w trybie Single wiąże się ze stratą 50 punktów!



DYNAMIC TEXTURES

Ta opcja pozwala na włączenie (enable) lub wyłączenie (disable) dynamicznych tekstur.

DUST DENSITY

Tu możesz określić jakość odwzorowania efektu kurzu wydobywającego się spod kół pojazdu. Możesz wybrać niską (low) lub wysoką (high) jakość.

RAIN DENSITY

Tu możesz określić jakość odwzorowania opadów atmosferycznych (high lub low).

SPLASH DENSITY

Ta opcja służy do określania jakości odwzorowania plam błota na karoserii pojazdu (high lub low).

TEXTURE SIZE

Ta opcja określa wielkość użytych tekstur. Dla poprawy jakości odwzorowania terenu wybierz big, dla poprawy szybkości działania gry wybierz small.

Uwaga: duże tekstury można wybrać jedynie pod warunkiem, że podczas instalacji została zaznaczona opcja 'Install large texture package'. Jeśli chcesz doinstalować ten pakiet, w oknie menu startowego wybierz polecenie Reinstall i podczas ponownej instalacji zaznacz tę opcję.

TEXTURE FILTERING

W zależności od posiadanej karty graficznej określ opcje filtrowania tekstur: Bilinear (dwuprzebiegowe), Trilinear (trójprzebiegowe) lub Off (wyłączone).

COLOUR DEPTH

Głębia kolorów: 16-bitowa (standard) lub 32-bitowa (dla kart wspierających ten tryb wyświetlania).

Opcje gry i dźwięku

PHANTOM CAR
Jeśli opcja ta jest włączona, podczas wyścigu wyświetlany jest półprzezroczysty pojazd, który wiernie odtwarza ostatni pomyślnie zakończony przejazd trasy. Dzięki tej opcji możesz zmierzyć się sam ze sobą.

REPLAY
Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz uaktywnić funkcję automatycznego zapisywania na dysku powtórki ostatniego przejazdu.

MEASUREMENT
Ta opcja pozwala na wybranie standardu jednostek odległości. Wybierz UK, by wyświetlać odległości w milach i prędkość w milach na godzinę; Metric - by korzystać z jednostek metrycznych.

FORCE FEEDBACK
Pozwala na uaktywnienie lub wyłączenie funkcji force feedback w dżojstikach i innych urządzeniach sterujących.

CD AUDIO
Włączenie lub wyłączenie funkcji odgrywania muzyki z CD.

SOUND EFFECTS
Pozwala na włączenie (enable) lub wyłączenie (disable) efektów dźwiękowych.

SOUND EFFECTS VOLUME
Zmienia poziom głośności efektów dźwiękowych od 0 (najciszej) do 10 (najgłośniej).

MUSIC
Pozwala na włączenie lub wyłączenie muzyki odtwarzanej podczas gry.

MUSIC VOLUME
Zmienia poziom głośności muzyki odtwarzanej w tle od 0 (najciszej) do 10 (najgłośniej).

3D SOUND
(tylko dla kart dźwiękowych wspierających standard 3D)

Pozwala na wybranie standardu dźwięku 3D: none, Direct X lub Environmental Audio.

Opcje sterowania

Aby zmienić domyślne ustawienia klawiszy sterowania, kliknij strzałkę obok danego ustawienia i naciśnij klawisz, który chcesz przypisać do tej funkcji. Upewnij się, czy nowe ustawienia klawiszy nie są zdublowane.

WYŚWIETLACZ/DESKA ROZDZIELCZA
Wyświetlacz na ekranie (deska rozdzielcza) podaje wiele informacji, które przydają się w trakcie wyścigu.

CZAS
Wskaźnik w lewym górnym rogu podaje bieżący czas przejazdu oraz czas przejazdu aktualnego odcinka w porównaniu z rekordowym czasem.

DYSTANS I PUNKTY KARNE
Wskaźnik w prawym górnym rogu podaje informacje o pokonanym dystansie i ilości otrzymanych punktów karnych.

KOMPAS
Kompas wyświetlany w lewym dolnym rogu wskazuje kierunek jazdy. Czerwone strzałki pokazują kierunek najbliższej bramki, niebieskie strzałki pokazują kierunek kolejnej (drugiej z kolei) bramki.

BRAMKI KONTROLNE
Wskaźnik obok kompasu informuje, do jakiego typu należy następna bramka kontrolna. W Screamer 4x4 są dwa typy bramek: normalne (Normal) i specjalne (Special).

PRĘDKOŚCIOMIERZ I OBROTOMIERZ
W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się obrotomierz i cyfrowy wyświetlacz podający aktualną prędkość pojazdu.

PRZEŁOŻENIE
Wskaźnik przełożenia podaje, na którym biegu jedziesz oraz czy przekładnia jest ustawiona na HI czy LOW. Kolor wskaźnika informuje o statusie blokad dyferencjałów: zielony - pozycja otwarta, czerwony - dyferencjały zablokowane, niebieski - tryb automatyczny.

USZKODZENIA
Wskaźnik uszkodzeń informuje o stanie technicznym pojazdu. Kolor zielony informuje o braku uszkodzeń, czerwony sygnalizuje stan krytyczny.

PAUZA
Grę można spauzować w dowolnym momencie, naciskając klawisz ESCAPE. Po spauzowaniu gry zostaje wyświetlone menu z następującymi opcjami:
- Continue Game (powrót do gry)
- Restart (powtórz wyścig)
- Quit (powrót do głównego menu)

WYNIKI
Po zakończeniu wyścigu wyświetlony zostanie ekran wyników, na którym podane są rezultaty z ostatniego przejazdu. Aby uzyskać dobry wynik, musisz pokonać trasę w możliwie krótkim czasie, jadąc po możliwie najkrótszym dystansie, bez zdobywania punktów karnych.
Ustawienia pojazdu

Ekran ustawień pojazdu (Vehicle Setup) pozwala na wprowadzenie ostatnich modyfikacji przed przystąpieniem do wyścigu.

Optymalne ustawienia są zależne od typu i marki pojazdu, warunków pogodowych i terenu, na którym odbywa się wyścig.

Aby w pełni wykorzystać możliwości pojazdu, powinieneś dopasować ustawienia przed każdym wyścigiem, biorąc pod uwagę przede wszystkim warunki pogodowe i typ nawierzchni dominującej na trasie wyścigu.

Jeśli nie chcesz tracić czasu na dopracowywanie ustawień, możesz zdać się na domyślne ustawienia.

SKRZYNIA BIEGÓW (Transmission)
Ta opcja pozwala na wybranie automatycznej lub ręcznej skrzyni biegów. Początkujący kierowcy powinni wybrać automatyczną przekładnię.

DYFERENCJAŁY (Differential Locks)
Możesz ustawić automatyczną lub ręczną blokadę dyferencjałów. Jeśli wybierzesz blokadę automatyczną, mechanika pojazdu będzie automatycznie dobierać właściwe ustawienia w zależności od terenu. Wybór blokady ręcznej pozwala zachować pełną kontrolę nad trakcją. Początkujący kierowcy powinni zdać się na tryb automatyczny.

ZAWIESZENIE (Suspension)
Wybierz miękkie (Soft), normalne lub twarde (Hard). Wybór typu zawieszenia ma wpływ na przyczepność kół, sterowność i ogólną wydajność pojazdu. Zmieniając typ zawieszenia, obserwuj wskaźniki Grip, Handling i Off-Road Performance, by dobrać właściwe parametry.

OPONY (Tyre Type)
Wybór opon ma wpływ na przyczepność kół, sterowność i ogólną wydajność pojazdu. Zmieniając typ opon, obserwuj wskaźniki Grip, Handling i Off-Road Performance, by dobrać właściwe parametry.

CIŚNIENIE W OPONACH (Tyre Pressure)
Wybierz miękkie (Soft), normalne lub twarde (Hard). Dobór ciśnienia w ogumieniu ma wpływ na przyczepność kół, sterowność i ogólną wydajność pojazdu. Zmieniając ciśnienie w kołach, obserwuj wskaźniki Grip, Handling i Off-Road Performance, by dobrać właściwe parametry.

WSPOMAGANIE HAMULCA (Braking Help)
Początkujący kierowcy powinni włączyć funkcję wspomagania hamulca, aby łatwiej radzić sobie na stromych odcinkach trasy.

Tryb Single

TUTORIAL
Tryb Tutorial pozwala zapoznać się z techniką jazdy w trudnym terenie i wymogami wyścigów Off-Road. Początkujący kierowcy powinni zacząć od zaliczenia trasy szkoleniowej pod bacznym okiem instruktora.

FREEDRIVE
Tryb Freedrive pozwala na pokonywanie tras bez ograniczeń, bez punktów karnych i bez limitów czasowych. Możesz odkrywać teren i do woli rozkoszować się jazdą po bezdrożach.

CHAMPIONSHIP
Tryb Championship polega na zaliczaniu kolejnych tras w zróżnicowanym terenie, o różnych porach dnia i w różnych warunkach pogodowych. Aby móc startować w kolejnych mistrzostwach, musisz zaliczyć poprzednie, uzyskując wymagane rezultaty i plasując się na wymaganej pozycji. W miarę postępów w mistrzostwach będziesz miał dostęp do coraz to nowych zawodów.

TROPHY
Tryb Trophy to pojedynczy wyścig, którego celem jest uzyskanie jak najlepszego czasu przejazdu i ustanowienie nowego rekordu trasy. Aby odblokować nowe trasy Trophy, musisz zaliczać kolejne zawody w trybie Championship.

PATHFINDER
W trybie Pathfinder masz za zadanie pokonać trasę od startu do mety bez pomocy bramek kontrolnych! Obserwuj uważnie wskazania kompasu. Jeśli trafisz na trudny odcinek, pamiętaj, że czasem warto jest nadłożyć drogi, niż ryzykować, że utkniesz na dobre lub utracisz kontrolę nad pojazdem.



PUNKTY KARNE
Punkty karne przyznawane są za następujące przewinienia:

Uderzenie w słupek bramki zwykłej lub specjalnej - 5 punktów
Ominięcie bramki normalnej - 20 punktów
Ominięcie bramki specjalnej - 100 punktów
Użycie klawisza powrotu na trasę - 50 punktów

Pamiętaj, że przekroczenie maksymalnej ilości punktów karnych, określonej dla danej trasy, grozi dyskwalifikacją!

WSKAZÓWKI

Pokonując strome zbocze, jedź powoli, uważnie operując gazem i hamulcem. Jeśli koła zaczynają tracić przyczepność, pojazd może się stoczyć z wzniesienia. Jeśli tak się stanie, zwolnij hamulec i staraj się złapać przyczepność.

Nigdy nie wiadomo, co kryje się za szczytem wzniesienia. Pamiętaj - jeśli nie widzisz trasy przed sobą, ZWOLNIJ!

Umiejętnie korzystaj z niskich biegów, by zachować kontrolę nad autem podczas jazdy stromym zboczem.

Zjeżdżając ze stromego wzniesienia, wrzuć niższy bieg i wykorzystaj zalety hamowania silnikiem. Gdy czujesz, że koła zaczynają tracić przyczepność, lekko zwolnij hamulec.

Pokonując kamienisty teren, jedź na pierwszym biegu i nie przyspieszaj, aby nie przewrócić pojazdu.

Jeśli jakiś odcinek wydaje ci się zbyt trudny lub niebezpieczny, poszukaj innej drogi.

REKORDY
Rekordowe czasy przejazdu poszczególnych tras są automatycznie zapisywane na dysku i można je obejrzeć z menu głównego trybu Single.

Aby usunąć zapisany rekord, wybierz trasę i kliknij ikonę Clear u dołu ekranu rekordów.

POWTÓRKI
Po pokonaniu trasy możesz obejrzeć powtórkę ostatniego przejazdu (pod warunkiem że w oknie opcji została uaktywniona funkcja Replay). Pamiętaj, że powtórka zostanie zastąpiona nową po kolejnym przejeździe - jeśli nie chcesz jej utracić, możesz ją zapisać na dysku, wybierając odpowiednią opcję w menu trybu Single.

Tryb Multiplayer

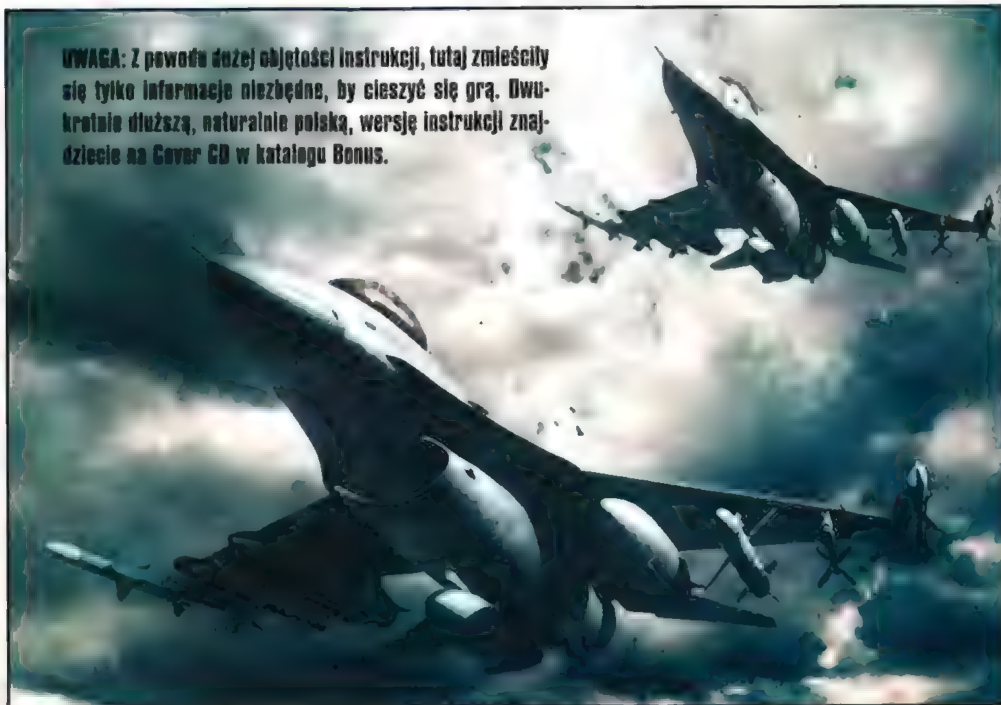
Screamer 4x4 pozwala zmierzyć się w trybie wieloosobowym po sieci LAN lub przez Internet. W jednej grze może uczestniczyć maksymalnie czterech graczy.

Aby założyć serwer gry (host)
1. Z menu Multiplayer wybierz opcję Host Game.
2. Wybierz Create Game.
3. Wybierz jeden z dostępnych trybów rozgrywki.
4. Określ rodzaj terenu, maksymalną ilość graczy i inne opcje rozgrywki.
5. Wybierz pojazd.
6. Zmodyfikuj ustawienia pojazdu.
7. Kiedy zadana ilość graczy dołączy do rozgrywki, wybierz Drive.

Aby dołączyć do gry (LAN)
1. Wybierz Join Game.
2. Wybierz Select LAN.
3. Wybierz pojazd.
4. Zmodyfikuj ustawienia pojazdu.
5. Poczekaj, aż serwer uruchomi grę.

Aby dołączyć do gry (Internet)
1. Wybierz Join Game.
2. Wybierz Enter IP Address i podaj adres IP serwera.
3. Wybierz pojazd.
4. Zmodyfikuj ustawienia pojazdu.
5. Poczekaj, aż serwer uruchomi grę.

F-16 Aggressor



Minimalne wymagania systemowe: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB, kompatybilna z DirectX, karta dźwiękowa w pełni kompatybilna z DirectX, 50 MB na dysku twardym, CD-ROM 4x, Windows 95/98. Mile widziany akcelerator.

Instalacja

Aby zainstalować F-16: Aggressor, uruchom program instalacyjny znajdujący się w katalogu źródłowym na płycie CD. Jeśli twój napęd nie wykryje płyty, uruchom Eksplorator Windows, wybierz napęd CD-ROM i kliknij dwukrotnie ikonę SETUP.EXE. Program instalacyjny poprowadzi cię przez kolejne etapy instalacji. Do wyboru masz cztery sposoby instalacji: Compact, Typical, Full i Custom. Rodzaj instalacji zależy od ilości wolnego miejsca na dysku twardym. Custom Install pozwala wybrać szczegółowe opcje instalacji.

Prosimy o zapoznanie się z treścią pliku README.TXT, znajdującego się w katalogu źródłowym na płycie CD. Plik ten zawiera wiele przydatnych informacji, które nie znalazły się w niniejszym dokumencie.

F-16: Aggressor uruchamiany jest z menu Start (Programy=>General Simulations Incorporated).

Karty graficzne z obsługą 3D

Jeśli masz kartę graficzną z obsługą 3D, F-16: Aggressor wykryje ją automatycznie i udostępni odpowiednie opcje ustawień w oknie PC Setup dostępnym z głównego menu gry.

Kontrolery gier i joysticki

F-16: Aggressor współpracuje z urządzeniami sterującymi wspieranymi przez funkcję 'flight stick support', oferowaną w Windows (wersja 95 i późniejsze). F-16: Aggressor obsługuje każde urządzenie sterujące, którego nazwa widnieje w zakładce Kontrolery okienka Opcje gier (Start=>Ustawienia=>Panel Sterowania=>Opcje gier), jeśli jest ono właściwie skonfigurowane. Joysticki i inne kontrolery posiadające przycisk typu HAT (sterowanie widokiem z kabiny pilota) będą właściwie obsługiwane, pod warunkiem że zostały zainstalowane odpowiednie sterowniki urządzenia dostarczone przez producenta sprzętu. Konfigurację urządzeń sterujących należy przeprowadzić w oknie Opcje gier (Panel Sterowania).

Pierwsze kroki

Menu główne

Menu główne F-16: Aggressor pozwala na rozpoczęcie rozgrywki w tryble Single i Multiplayer. Z menu głównego masz także dostęp do okna konfiguracji (PC Setup), okna zarządzania pilotami (Pilots), opcji

Klawisze

Przedstawiamy listę podstawowych klawiszy, których znajomość pozwoli na poderwanie maszyny w powietrze.

Lot	
Lotki	Lewy i prawy kursor
(strzałki)	
Stery wysokości	Górny i dolny kursor
(strzałki)	
Orczyk	< I >
Hamulce aerodynamiczne	B
Hamulce kołowe	W
Zamknięta przepustnica (0% ciągu)	Shift + '
Przepustnica otwarta w zakresie 10% do 90%	Shift + 1 do 9
Pełny ciąg (przepustnica otwarta na maks)	Shift + 0
Zwiększenie ciągu o 1%	+
(Przy maksymalnym ciągu włącza dopalacze)	
Zredukowanie ciągu o 1%	-
(ew. zredukowanie dopalacza)	
Włącza/wyłącza silnik	Shift E
Klapy	/
Otwiera/chowa podwozie	G
Autopilot	A
Tryb automatycznego lądowania	L
Zmniejszenie dopalacza	Z
Zwiększenie dopalacza	X

Kokpit	
Przełączenie HUD w tryb nawigacyjny (NAV)	1
Przełączenie HUD w tryb CCIP (predesygnowany)	2
Przełączenie HUD w tryb CCIP (postdesygnowany)	3
Przełączenie HUD w tryb elektrooptyczny (EO)	4
Przełączenie HUD w tryb dla rakiet (MSLS)	5
Przełączenie HUD w tryb LCOS	6
Przełączenie HUD w tryb STRF	7
Przełączenie HUD w tryb dla rakiet antyradarowych (ARM)	8
Przełączenie HUD w tryb walki na bliskie dystanse (DGFT)	9
Przełączenie HUD w tryb lądowania (LND)	0
Włączenie kolejnego trybu HUD	H
poprzedniego	Shift + H
Zmiana (na kolejny) wyświetlanego przez HUD	
punktu nawigacyjnego (tryb nawigacyjny HUD)	Tab
poprzedni Shift + Tab)	
Zmiana koloru wskaźnika przeziernego (HUD)	Ctrl + H
Regulacja stopnia szczegółowości HUD	U
Zbliżenie na HUD	+ (numpad)
Oddalenie HUD	- (numpad)
Przywrócenie domyślnej odległości od Hud	* (numpad)
Zwiększenie zasięgu radaru	Del
Zmniejszenie zasięgu radaru	Ins
Identyfikacja celu (IFF)	I
Włącz prędkość rzeczywistą/wskazaną przez przyrządy Ctrl A	
Zmień wysokościomierz (ciśnieniowy/radarowy)	J
Wyświetlacze wielofunkcyjne (MFD) wyświetlane obok HUD-a	V
Zmiana trybu pracy lewego MFD	[
Zmiana trybu pracy prawego MFD	]
Zmiana koloru MFD	Ctrl + M
Włącza / wyłącza Bitchin' Betty	
(ciepły kobiecy głos informujący o awariach i takich tam;)))	Ctrl + B
Przygotowanie do katapultowania się	Esc
Katapultacja	Esc Esc
(dwa razy szybko)	Uzbrojenie
Wyrzucenie flary	F
Wyrzucenie pasków folii	C
Strzał z działka	M
Użycie wybranego uzbrojenia	Spacja
Wybór kolejnego typu uzbrojenia	Enter
poprzedniego	Shift + Enter
Włączenie zabezpieczenia uzbrojenia w stosunku do	
celów sojuszniczych	Shift + F
Odnowienie stanu uzbrojenia (tylko tryb Instant Action)	Alt + R
Zmiana celu	Tab

Opcje rozgrywki

Zanim rozpoczniesz rozgrywkę w trybie Single lub Multiplayer, musisz stworzyć nowego pilota (New Pilot) lub wybrać jednego z wcześniej utworzonych.

W trybie Single masz do wyboru trening (Training), tryb Instant Action lub rozgrywkę w trybie kampanii (Campaign Missions).

W trybie Multiplayer możesz rozegrać jedną z dostępnych misji wieloosobowych lub zdefiniować własną misję w trybie Instant Action.

Niezależnie od wybranego trybu rozgrywki, w każdej chwili możesz powrócić do głównego menu naciskając skrót klawiszowy Ctrl + Q.

Opcje lotu

Po zalogowaniu się jako pilot masz do wyboru następujące tryby rozgrywki:

Instant Action
Training Missions
Single Player Missions
Multiplayer

Training Missions

Tryb treningowy F16: Aggressor obejmuje pięć oddzielnych misji, zaprojektowanych z myślą o zaznajomieniu gracza z podstawowymi funkcjami, systemami i technikami lotu F-16. Każdy początkujący pilot powinien zaliczyć podstawowe szkolenie, zanim zdecyduje się przystąpić do rozgrywki w trybie kampanii. Misje treningowe rozgrywają się wokół bazy jednostki Aggressor na Madagaskarze. W toku szkolenia instruktor lotu zapozna cię z podstawowym zakresem obowiązków i procedur związanych z typowymi zadaniami, jakie napotkasz podczas lotu bojowego. Szkolenie obejmuje zagadnienia, takie jak pilotaż, nawigacja, walka powietrzna i obsługa broni pokładowej.

Tryb kampanii (Single Player)

Struktura misji i kampanii w F-16: Aggressor jest liniowa. Innymi słowy, przed przystąpieniem do kolejnego zadania w danej kampanii będziesz musiał pomyślnie zaliczyć poprzednią misję. Analogicznie - do kolejnej kampanii będziesz mógł przystąpić dopiero wówczas, gdy pomyślnie zaliczysz poprzednią. Kampanie w F-16: Aggressor ułożono chronologicznie i powiązano w jeden nierozerwalny wątek. Twoja skuteczność w zaliczaniu celów poszczególnych misji determinuje przebieg kampanii. F-16: Aggressor daje ci szansę zmierzyć się z wrogiem na czterech teatrach działań zbrojnych: w Maroku, Etiopii, Rift Valley (Kenia i Tanzania) oraz na Madagaskarze.

Multiplayer

Wybranie opcji Multiplayer w głównym menu pozwala na rozpoczęcie rozgrywki w trybie dla wielu graczy. Możesz założyć własny serwer gry lub dołączyć do istniejącego serwera. W trybie Multiplayer masz dostęp do dwóch rodzajów rozgrywki: Multiplayer Instant oraz Multiplayer Mission. Instant pozwala na grę wieloosobową w trybie współzawodnictwa lub w trybie zespołowym. Missions jest zasadniczo trybem zespołowym, w którym wszyscy uczestnicy rozgrywki współpracują dla osiągnięcia wyznaczonych celów misji.

Tworzenie nowego pilota

Zaczynając rozgrywkę w F-16: Aggressor, musisz zalogować się jako nowy pilot.

W głównym menu wybierz opcję Pilots. Kliknij pole Pilot Name i wpisz swoje imię lub znak wywoławczy. Następnie wpisz nazwę rozgrywki w polu Game Name i zatwierdź przyciskiem OK.

F-16: Aggressor potrafi obsługiwać nieograniczoną ilość pilotów, natomiast liczba plików zapisu stanu gry dla każdego pilota jest ograniczona.

Rozpoczęcie rozgrywki

Aby rozpocząć nową rozgrywkę, wybierz z głównego menu opcję Pilots. Wykonaj procedurę tworzenia nowego pilota (patrz wyżej). Następnie wróć do głównego menu i wybierz opcję Single Player. Po wybraniu misji rozpoczniesz nową kampanię.

Zapisywanie stanu gry

Jeśli chcesz zapisać bieżący stan gry na dysku, wybierz opcję Pilots z głównego menu. W polu Name wybierz imię pilota, po czym wybierz odpowiednią nazwę rozgrywki i kliknij Save. Pamiętaj, by przed zapisaniem stanu gry zawsze sprawdzać status aktualnego pilota, ponieważ pilota poległego w boju nie będzie już można przywrócić do życia!

odtwarzania początkowej animacji (Intro) oraz opcji zamknięcia programu i powrotu do Windows (Exit).

PC Setup

Graphic Device pozwala na wybór trybu obsługi grafiki. Tryb Hardware jest przeznaczony dla systemów wyposażonych w kartę graficzną z obsługą 3D - w trybie tym wyświetlanie grafiki jest realizowane sprzętowo. Tryb Software przeznaczony jest dla systemów bez sprzętowego wsparcia dla grafiki trójwymiarowej - operacje związane z wyświetlaniem obiektów trójwymiarowych realizowane są programowo.

Resolution (rozdzielczość) i Detail (szczegóły) można dopasować do własnych upodobań i wydajności posiadanego sprzętu.

Advanced Detail

W panelu Advanced Detail możesz ustawić poziom szczegółów dla każdego elementu graficznego z osobna, jednak warto mieć na uwadze fakt, że niektóre z tych opcji pochłaniają znaczną część wolnych zasobów procesora i pamięci operacyjnej.

Sound

Na tym ekranie możesz ustawić poziom głośności - osobno dla muzyki i efektów dźwiękowych. Tu także możesz włączyć tryb dźwięku trójwymiarowego (3D Sound) i dźwięku wysokiej jakości (High Quality Sound). Tryby te zaleca się jedynie dla systemów wyposażonych w karty dźwiękowe ze wsparciem 3D lub w szybki procesor - w przeciwnym wypadku może wystąpić znaczący spadek wydajności i płynności F-16: Aggressor.

Multiplayer

Ten ekran pozwala na określenie protokołu komunikacji dla rozgrywki w trybie Multiplayer. Tryb rozgrywki wieloosobowej można uruchomić przez IPX, TCP/IP lub port szeregowy (Serial). W przypadku protokołów IPX i TCP/IP należy podać odpowiedni adres - domyślne wartości to odpowiednio: 26000 dla IPX oraz 27000 dla TCP/IP. Przy łączy szeregowym należy podać odpowiedni port i określić prędkość przesyłu danych.

Gra

Pauza	P
Wysłanie wiadomości (tryb Multiplayer)	Alt + M
Menu	Ctrl + Q
Wydawanie rozkazów skrzydłowemu	
Zaatakuj mój cel	Ctrl + F1
Niech cała sekcja zaatakuje mój cel	Ctrl + F2
Niech cała formacja zaatakuje mój cel	Ctrl + F3
Powróć do formacji	Ctrl + F4
Dołącz z prawej	Ctrl + F5
Dołącz z lewej	Ctrl + F6
Dołącz z tyłu	Ctrl + F7
Prawy Echelon	Ctrl + F8
Lewy Echelon	Ctrl + F9
Ciasna formacja	Ctrl + F10
Szeroka formacja	Ctrl + F11

Kamera i widoki

Aby operować kamerą (np. rozglądanie się przy standardowym widoku z wewnątrz), przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszki i poruszaj we wszystkich kierunkach. Kiedy zwolnisz przycisk, kamera powróci do położenia początkowego (domyślnego).

Standardowy widok wewnętrzny	F1
Widok z zewnątrz	F2
Widok zza samolotu	F3
Widok przelotu	F4
Widok z kamery goniącej	F5
Widok ostatnio wystrzelonej broni	F6
Widok obecnie namierzonego celu	F7
Wyłączenie kokpitu (widać tylko HUD)	F9
Zbliżenie/oddalenie widoku	+ i - (numpad)
Operowanie kamerą	1 do 9 (numpad)
Widok następnego obiektu z listy	Shift + N
Zmiana listy obiektów (samolot gracz/powietrzne/lądowe etc.) na kolejną	Shift + , (Shift + <)
Zmiana listy obiektów (samolot gracza / powietrzne /lądowe etc.) na poprzednią	Shift + . (Shift + >)

Dodatkowo mając aktualnie włączony standardowy widok wewnętrzny, można błyskawicznie przeskoczyć do jednego z wcześniej zdefiniowanych widoków. Służą do tego klawisze od 1 do 9, znajdujące się na klawiaturze numerycznej (z prawej strony klawiatury). Oto pełna lista:

Wskaźnik ostrzegania o zagrożeniach	7
Widok HUD i głównych instrumentów	8
Sztuczny horyzont i wskazania komputera	9
Lewy MFD	4
Środkowa konsola z instrumentami	5
Prawy MFD	6
Instrumenty po lewej ręce	1
Instrumenty po prawej ręce	3
Pełen widok na kokpit (panoramiczny)	2

Skrzydłowi

Wiele zadań wykonywanych przez pilotów z jednostki Aggressor to niezwykle ryzykowne zadania solowe. Zdarza się jednak, że sytuacja wymaga zaangażowania większej ilości maszyn i pilotów. Będą oni wtedy pod twoją komendą. Poniżej znajduje się lista rozkazów, jakie możesz im wydawać.

Zaatakuj mój cel	Ctrl + F1
Niech cała sekcja zaatakuje mój cel	Ctrl + F2
Niech cała formacja zaatakuje mój cel	Ctrl + F3
Powróć do formacji	Ctrl + F4
Dołącz z prawej	Ctrl + F5
Dołącz z lewej	Ctrl + F6
Dołącz z tyłu	Ctrl + F7
Prawy Echelon	Ctrl + F8
Lewy Echelon	Ctrl + F9
Ciasna formacja	Ctrl + F10
Szeroka formacja	Ctrl + F11

Po rozpoczęciu misji, w której przydzielono ci skrzydłowego, na ekranie odprawy pojawi się stosowna ikonka.

Pamiętaj, że jesteś za tych ludzi odpowiedzialny. Unikaj niepotrzebnego narażania ich życia. Sekcja składa się z dwóch samolotów (w jednym leci dowódca, w drugim jego skrzydłowy).

Czyż to nie ułatwia życia?

Ładowanie zapisanego stanu gry

F-16: Aggressor automatycznie zapisuje postępy każdego pilota w trybie kampanii. Jeśli chcesz załadować zapisany stan gry, przejdź do ekranu pilotów z głównego menu, a następnie wybierz imię pilota i nazwę rozgrywki. Kliknij Load i zatwierdź wybór przyciskiem OK. Gdy powrócisz do głównego menu i wybierzesz Single Player=>Missions, F-16: Aggressor automatycznie wczyta aktualny stan rozgrywki dla wybranego pilota. Możesz wybrać, czy chcesz powtórzyć jedną z uprzednio zaliczonych misji, czy też przystąpić do kolejnego zadania w kampanii. Powtarzanie zaliczonych misji ma sens na przykład wtedy, gdy zaliczyłeś główny cel misji, ale nie zdołałeś wykonać któregoś z celów pobocznych. Im więcej celów zaliczysz, tym więcej pieniędzy zdobędziesz.

zacznie odrywać się od ziemi, stale nabierając prędkości. Nie ściągaj drążka zbyt mocno, zanim nie oderwiesz się od ziemi. F-16 z kompletem podwieszeń odrywa się od pasa startowego przy prędkości około 140 węzłów. Bacznie obserwuj odczyt wysokości umieszczony w prawej części wyświetlacza HUD. Kiedy już oderwiesz się od ziemi i zaczniesz nabierać wysokości, wciśnij klawisz G, aby schować podwozie. Musisz to zrobić możliwie szybko - z trzech powodów. Po pierwsze, po schowaniu podwozia samolot jest bardziej posłuszny ruchom drążka i stabilniejszy w prowadzeniu. Po drugie, wysunięte podwozie przy znacznych prędkościach może zostać uszkodzone na skutek parcia mas powietrza. Po trzecie wreszcie, "czysty" płatowiec znacznie szybciej nabiera prędkości. Kontynuuj wznoszenie, zmieniając tryb altimetru z barometrycznego (odczyt wysokości względem poziomu morza) na radarowy (odczyt względem rzeczywistego

Równie niebezpieczny bywa efekt zwany 'redout', związany z ujemnym przeciążeniem, które towarzyszy gwałtownemu pchnięciu drążka w przód. Układ FBW, zainstalowany w samolotach F-16, dopuszcza manewry skutkujące przeciążeniem rzędu -3 G, jednak i w tym przypadku dłuższy czas oddziaływania siły na organizm pilota powoduje gwałtowny napływ krwi do mózgu, prowadzący do zamroczeń, krwotoków lub całkowitej utraty przytomności. Warto podkreślić, że skoki przeciążenia w samolocie F-16 są tak gwałtowne że utrata przytomności może wystąpić natychmiast po manewrze. Podczas pierwszych oblatywań zanotowano kilka przypadków śmierci na skutek przeciążenia - dziś personel obsługujący F-16 zdaje sobie sprawę z tego zagrożenia.

Podczas długotrwałych, przeciągniętych skrętów można zaobserwować zjawisko znacznej utraty prędkości przelotowej.

szenie ciągu. Przyjmuje się, że prędkość zwrotu F-16 z pełnym obciążeniem bojowym wynosi około 500 węzłów. Pod pojęciem prędkość zwrotu rozumiemy taką prędkość przelotową, która daje optymalny bilans między szybkością i promieniem zwrotu oraz wartością generowanych przeciążeń. Stąd też prędkość zwrotu jest idealnym miernikiem efektywności manewru w warunkach bojowych. Mimo że tak określona prędkość zwrotu oferuje najlepsze warunki dla manewrowości samolotu, jest przez niektórych uważana za zbyt dużą. Decyzja o doborze prędkości zwrotu należy do pilota i powinna być uzależniona od potrzeb i warunków bojowych. Pamiętaj jednak, że w walce powietrznej prędkość jest równoważna sile nośnej - jeśli prędkość przelotowa spada poniżej 350 węzłów, w typowych warunkach bojowych pilot musi dążyć do wyjścia z walki, wyzerować przeciążenie i włączyć maksymalny ciąg. Dopiero wówczas może liczyć na odzyskanie siły nośnej potrzebnej do utrzymania samolotu w powietrzu.

Rozpoczynanie kampanii

Odprawa przed lotem (Mission Briefing)

Background

Przedstawia wydarzenia, które są powodem do wykonania misji, ważne dane wywiadowcze oraz ogólny zarys sytuacji.

Objectives

Informacje o podstawowych i dodatkowych celach misji. Powinieneś je zapamiętać, a nawet zrobić notatki, bowiem niezrealizowanie tych wytycznych będzie oznaczać niepowodzenie misji.

Mapa misji

Przedstawia rejon działań, w którym przyjdzie ci wykonywać zadanie. Na mapę naniesiono punkty nawigacyjne oraz ważne strategicznie obiekty, takie jak miasta, bazy lotnicze, fabryki amunicji, szyby naftowe, rafinerie etc. Stosowne ikonki umożliwiają powiększenie wybranego fragmentu. Aby przesunąć mapę, kliknij na niej lewym przyciskiem myszki, a następnie trzymając wciśnięty przycisk porusz myszkę w pożądanym kierunku (możesz też użyć ikona Move).

Punkty nawigacyjne (Waypoints)

Na początku każdej misji otrzymasz z góry przydzieloną trasę lotu. Możesz ją jednak dowolnie zmodyfikować poprzez dodanie lub usunięcie punktów nawigacyjnych (ikonki Add i Remove).

Paliwo i uzbrojenie (Weapons & Fuel)

W tej sekcji dokonasz wyboru uzbrojenia oraz dodatkowych zbiorników paliwa (jeśli odległości, które będziesz musiał pokonać, wymagają tego). Różnorodność dostępnych podwieszeń jest ograniczona i dostosowana do typu misji.

Niecierpliwi mogą wybrać jeden z domyślnych zestawów uzbrojenia w następujących kategoriach:
All - Zestaw uniwersalny, do wszelakich zastosowań
Air to Air - Zestaw powietrze-powietrze
Air to Ground - Zestaw powietrze-ziemia
Bombs - Bomby
Anti Ship - Zestaw przeciwokrętowy

Wykonanie niektórych misji będzie wymagać większej ilości uzbrojenia niż F-16 może jednorazowo przenieść. W takich przypadkach po zużyciu wszystkich podwieszeń będziesz musiał powrócić do bazy. Po wylądowaniu na pasie i wyłączeniu silnika pojawi się menu. Wybierz z niego opcję Refuel and Rearm, by ponownie uzbroić samolot, a następnie znów ruszyć do akcji.

Odprawa po misji (Mission Debriefing)

Zawiera informacje o zakończonej misji, takie jak lista zniszczonych celów, czas lotu, wykonane cele misji etc.

Status

Oto twoja historia, pilocie! Znajdziesz tu następujące informacje:

Confirmed Kills - Lista potwierdzonych zniszczonych celów
Pilot Status - Informacja o stanie, w jakim znajduje się pilot
Flying Hours - Liczba wylatanych godzin
Missions Flown - Liczba wylatanych misji
Missions Flown Outstandingly - Liczba wzorowo ukończonych misji
Present Campaign - Obecna kampania
Completed Campaigns - Ukończone kampanie
Total Earned - Całkowita suma zarobionej gotówki
Friendly Kills - Liczba zniszczonych celów sojuszniczych
Planes Crashed - Liczba rozbitych samolotów

Jeśli nie uda ci się wykonać zadania lub zginiesz w walce, jeszcze nic straconego, bo możesz powtórzyć misję. Gdy dowództwo uzna, że spisałeś się w wystarczającym stopniu, stan gry zostanie automatycznie zapisany i otrzymasz możliwość podejścia do kolejnej misji w kampanii.

System nawigacyjny F-16

Do prowadzenia nawigacji w trakcie lotu bojowego służy tryb NAV wyświetlacza HUD. Tylko w tym trybie pilot może wytyczać kierunek do kolejnych punktów nawigacyjnych. Gdy osiągniesz pierwszy z ustalonych punktów nawigacyjnych, musisz przełączyć wyświetlacz w tryb NAV i wybrać kolejny punkt z listy. Jeśli HUD pracuje w trybie NAV, kolejny punkt nawigacyjny zostanie wybrany automatycznie, w przeciwnym razie pilot musi ręcznie przełączyć tryb wyświetlacza i posłużyć się klawiszem TAB, by wybrać kolejny punkt. Podstawowe funkcje nawigacyjne są także dostępne w trybie wyświetlacza wielofunkcyjnego (MFD). W tym trybie wyświetlacz podaje dokładne informacje o następnym punkcie docelowym, takie jak odległość od punktu, szacunkowy czas dotarcia do punktu, kurs na punkt nawigacyjny etc. Po wybraniu kolejnego punktu nawigacyjnego komputer automatycznie naniesie odpowiednie informacje. Nawet po przełączeniu wyświetlacza w inny tryb (np. bojowy) wskaźnik pokazujący kurs na aktualnie wybrany punkt nawigacyjny będzie stale widoczny.

Układ nawigacyjny F-16 potrafi obsługiwać do dziesięciu punktów nawigacyjnych. Są one oznaczane literą D (od ang. destination - cel) i kolejną cyfrą, czyli: D0, D1, D2... D9. Do poprawnego działania układu wymagane jest podanie przynajmniej dwóch punktów nawigacyjnych. Kolejność punktów jest sekwencyjna: nawigacja prowadzona jest od punktu zero do punktu pierwszego, drugiego etc. aż do osiągnięcia ostatniego punktu.

Jeśli podczas lotu bojowego oddalisz się od wytyczonego kursu, nie musisz wracać, by zaliczyć minięty punkt nawigacyjny, chyba że wiąże się z nim określone zadanie. Pamiętaj jednak, że im dalej jesteś od wytyczonego korytarza powietrznego, tym większe jest ryzyko napotkania zagrożeń. Wynika to z tego, że korytarz powietrzny jest wytyczany po trasie najmniejszego oporu. Innymi słowy, dowództwo jednostki w opar-

Podstawy pilotażu

Start

Nie wszystkie misje zaczynają się w powietrzu, stąd też opanowanie prawidłowej procedury startu jest jedną z podstawowych umiejętności. Zapoznaj się z misjami treningowymi, a każdy start z lotniska będzie dla ciebie źródłem radości i satysfakcji.

Zanim przystąpisz do kołowania, musisz zwolnić hamulce kół, naciskając klawisz W. Zwolnienie hamulca sygnalizowane jest zniknięciem wskaźnika hamulca na wyświetlaczu przeziernym - to ikonka w formie litery W w bloku ikon sygnalizujących status urządzeń pokładowych. Zwiększ ciąg do maksimum, wciskając kombinację klawiszy SHIFT + 0. Upewnij się, że dopalacz jest włączony. Klawisze Z i X służą do zmiany ciągu dopalacza (możliwe są cztery ustawienia ciągu), a bieżące ustawienia sygnalizowane są na wyświetlaczu HUD. F-16 rozpocznie manewr kołowania po pasie startowym. Rzuć okiem na wskaźnik prędkości po lewej stronie wyświetlacza. Kiedy sięgnie około 100 węzłów, możesz zacząć delikatnie ściągać drążek. Samolot

poziomu gruntu). Po osiągnięciu pułapu około 8 tys. stóp wyrównaj lot i zredukuj ciąg do wartości około 70%.

Manewrowanie

Wypróbuj kilka łagodnych skrętów, aby poczuć maszynę. Kiedy nabierzesz pewności, możesz wykonać parę ciasnych zakrętów i beczek, a następnie serię ostrych świec nurkowań. System 'fly by wire' płatowca F-16 na bieżąco monitoruje prędkość myśliwca w odniesieniu do jego aspektu. Przy niższych prędkościach awionika automatycznie ogranicza kąt natarcia do 25 stopni, aby ograniczyć prawdopodobieństwo przeciągnięcia maszyny. Z kolei przy dużych prędkościach płaszczyzny kontrolne nie będą reagować na gwałtowniejsze ruchy drążkiem i orczykiem, które mogą grozić zbyt dużym przeciążeniem, a co za tym idzie - uszkodzeniem korpusu płatowca lub organizmu pilota. Wpływ przeciążenia na organizm jest odczuwany przy wielu manewrach. Awionika samolotu dopuszcza manewry skutkujące przeciążeniem rzędu 9 G, ale przy tak skrajnej wartości po krótkim czasie pilot może doświadczać zamroczenia lub nawet stracić przytomność. Jest to niebezpieczne szczególnie na niskim pułapie lub w zatłoczonej przestrzeni powietrznej.

Dzieje się tak dlatego, że układ FBW w trakcie manewru zmienia profil płata, dążąc do utrzymania stałego pułapu. Wiąże się to jednak ze wzrostem oporu aerodynamicznego i co za tym idzie, ze spadkiem prędkości. Dlatego też przystępując do długiego skrętu, należy pamiętać o zbilansowaniu tego efektu przez stopniowe zwięk-



ciu o dane wywiadowcze i rozpoznanie kieruje twój samolot po trasie, która omija wszelkie zidentyfikowane zagrożenia, takie jak stacje obrony przeciwlotniczej miejsca stacjonowania wrogich sił powietrznych etc. Jeśli trzymasz się wytyczonego korytarza, masz większe szanse uniknąć zagrożeń i dotrzeć do celu.

Niektóre z czekających cię misji będą odbywały się w warunkach zagrożenia bazy macierzystej wrogim atakiem. W tych przypadkach ostatni punkt nawigacyjny będzie pokrywał się z pierwszym. Ich znaczenie w misji pozostanie niezmienne, ale nie będą uwidocznione na mapie.

Lądowanie

Przy lądowaniu na lotniskach sojuszniczych będziesz mógł skorzystać z pomocy systemu wspomagającego lądowanie (ILS - Instrument Landing System)

Układ ILS, zainstalowany w samolotach F-16, reaguje na sygnały naziemnego nadajnika ILS. Naziemne nadajniki funkcjonują na większości lotnisk, ale pracują na różnych częstotliwościach, dlatego też twój F-16 może odbierać sygnały wyłącznie z sojuszniczych nadajników.

Nadajnik ILS, ulokowany na pasie startowym lub obok niego emituje dwie wiązki radiowe które mają za zadanie naprowadzić samolot na pas. Jedna z tych wiązek, zwana lokalizatorem, skierowana jest równolegle do poziomu gruntu. Druga, zwana wiązką podejścia, namierzona jest pod kątem do gruntu. Lokalizator pomaga pilotowi ulokować samolot na odpowiednim kursie, zaś wiązka podejścia służy do weryfikacji kąta przyziemienia. Obie wiązki nakładają się na siebie, tworząc stożek podejścia. Sygnał nadajnika ILS można odebrać z odległości około 12 mil morskich od pasa. Szczyt stożka znajduje się dokładnie w punkcie przyziemienia. Wskaźniki dewiacji kursu i kąta przyziemienia pojawiające się na wyświetlaczu w trybie lądowania, interpretują sygnał z nadajnika ILS na lotnisku sił sprzymierzonych, jeśli samolot znajduje się w zasięgu wiązki.

Dobre podejście jest jednym z najistotniejszych elementów poprawnego manewru lądowania. Układ nawigacyjny F-16 doprowadzi twój samolot do punktu odległego o 12 mil morskich od docelowego lotniska po kursie stanowiącym przedłużenie osi pasa. Inaczej mówiąc, kiedy osiągniesz przedostatni punkt nawigacyjny na liście i skierujesz samolot w stronę ostatniego punktu nawigacyjnego, znajdziesz się bezpośrednio w polu stożka podejścia emitowanego przez naziemny nadajnik ILS. Jeśli w toku działań bojowych oddaliłeś się od wytyczonego korytarza powietrznego, przed podejściem do lądowania musisz skierować się na przedostatni punkt nawigacyjny.

Staraj się rozpocząć podejście przy prędkości około 250 węzłów. Na siedem mil przed skrajem pasa powinieneś zejść do pułapu około 2 tys. stóp, by znaleźć się w wiązce podejścia. Zmniejsz ciąg, by osiągnąć prędkość 120-160 węzłów. W razie potrzeby użyj hamulca aerodynamicznego, ale nie zwalniaj poniżej 120 węzłów, by uniknąć przeciągnięcia. Opuść podwozie, wciskając klawisz G. Po jego opuszczeniu wyświetlacz przezierny przejdzie automatycznie w tryb lądowania. W dolnej części HUD-a ujrzysz dwie krzyżujące się linie wskaźnika dewiacji, pojawiające się automatycznie z chwilą wejścia w zasięg stożka podejścia. Jeśli linie są przerywane, nadajnik ILS nie reaguje na wywołanie. Oznacza to, że zszedłeś z kursu podejścia (w tym przypadku musisz wmanewrować ponownie w zasięg stożka) lub że system pokładowy ILS uległ uszkodzeniu. Sprawdź status systemu na wyświetlaczu wielofunkcyjnym. Jeśli świeci się ikona ILS na wyświetlaczu, znaczy to, że układy naprowadzające nie działają. Przed tobą nie lada wyzwanie - musisz posadzić F-16 na pasie, kierując się wyłącznie wskazaniami układu optycznego (czyli własnym wzrokiem!). Oby tylko widoczność dopisała!

Załóżmy jednak, że układ ILS funkcjonuje prawidłowo, twój samolot znajduje się dokładnie w wiązce podejścia, a wskaźniki dewiacji na wyświetlaczu są przedstawione w formie linii ciągłych. Jeśli odchodzisz od kursu podejścia w lewą stronę, pionowa linia wskaźnika dewiacji jest odchylona w prawo; i analogicznie - jeśli zbaczasz z kursu w prawo, pionowa linia odchylona jest w lewo. W takim przypadku musisz delikatnie manewrować kierunkiem, by znaleźć się precyzyjnie na kursie podejścia - idealnie w linii osi pasa. Staraj się utrzymać pionową linię dewiacji dokładnie w centrum wyświetlacza.

To samo dotyczy wskaźnika kąta przyziemienia. Jeśli twój samolot przyziemia zbyt stromo (a więc gdy znajdujesz się poniżej linii wyznaczającej kąt przyziemienia), poziomy wskaźnik odchylony jest w górę; jeśli zbyt wolno tracisz pułap, wskaźnik odchylony jest w dół. Także w tym przypadku należy dążyć do utrzymania wskaźnika w centrum wyświetlacza. Gdy obie linie wskaźnika przecinają się dokładnie w środku pola wyświetlacza, oznacza to, że lecisz jak po sznurku, po idealnym kursie i pod właściwym kątem.

Na podejściu do pasa powinieneś mieć prędkość około 150 węzłów, a kąt ataku (AoA) powinien mieścić się w zakresie 10-15 stopni. F-16 sygnalizuje kąt ataku na dwa sposoby. Pierwszym jest wskaźnik AoA na wyświetlaczu przeziernym, podający kąt w stopniach; drugim indeksator AoA - instrument na kokpicie, umieszczony po lewej stronie wyświetlacza. Wygodnym miernikiem kąta ataku są także dwa wskaźniki na wyświetlaczu: ikona przedstawiająca graficznie AoA oraz tzw. tape display. Ten ostatni wskaźnik, w postaci kolumny poziomych pasów opisanych wartościami liczbowymi widoczny jest tylko po przełączeniu na widok kokpitu (klawiszem NumPad 5). Optymalny kąt ataku na podejściu do lądowania wynosi 13 stopni. Właściwy kąt ataku sygnalizowany jest zapaleniem się środkowej ikonki indeksatora (okrąg). Jeśli kąt ataku jest zbyt mały, zapala się dolna ikonka (strzałka w górę); jeśli jest zbyt duży, zapala się ikonka górna (strzałka w dół) Do lądowania powinieneś podchodzić, tracąc pułap z prędkością około 500 stóp na minutę. Dokładny odczyt tej wartości możesz otrzymać na wyświetlaczu po przełączeniu go w tryb LND. Wskaźnik prędkości utraty pułapu znajduje się obok 'tape display'a' i jest oznaczony literą B lub R, w zależności od aktualnych ustawień pomiaru wysokości (barometryczny/radarowy). Dopasuj prędkość utraty pułapu, operując ciągiem. Szybkość przyziemienia możesz ustalić przez opuszczenie lub podniesienie dziobu samolotu (czyli dobranie właściwego kąta ataku). W ostatnich sekundach przed przyziemieniem lepiej jest skoncentrować się na obserwacji pasa, niż śledzić wskazania przyrządów. Świadectwo własnych zmysłów jest mimo wszystko znacznie lepszym miernikiem oceny manewru lądowania niż instrumenty pokładowe, oczywiście przy założeniu że warunki pogodowe umożliwiają obserwację pasa. Na ostatnich 50 stopach przed przyziemieniem unieś lekko dziób samolotu. Gdy koła dotkną pasa, natychmiast zmniejsz ciąg do minimum, włącz hamulce podwozia i kontroluj tor kołowania delikatnymi ruchami orczyka.

Jeśli nie ufasz własnym umiejętnościom, zawsze możesz skorzystać z funkcji automatycznego lądowania, dostępnej we wszystkich współczesnych modelach F-16. W tym trybie komputer pokładowy przejmuje całkowitą kontrolę nad manewrem przyziemienia w oparciu o sygnały z naziemnego nadajnika ILS. Aby włączyć tę funkcję, naciśnij klawisz L w odległości dziesięciu mil morskich od skraju pasa lotniska sił sprzymierzonych.

Wszystkie informacje niezbędne do zachowania kontroli lotu, nawigacji i wykonania manewru lądowania są także dostępne na tablicy instrumentów. Prędkość przelotowa, pułap, kąt ataku etc. mogą być określane na podstawie odczytów odpowiednich wskaźników w kokpicie. Najważniejszym instrumentem nawigacyjnym na panelu instrumentów jest wskaźnik kursu HSI (Horizontal Situation Indicator), zaś informacje ILS są dostępne na wskaźniku ADI (Attitude Direction Indicator).

Kokpit

Znajdujące się w kokpicie instrumenty pokładowe informują pilota o wszystkim, co dzieje się z samolotem. Jak zapewne zauważyliście, wiele przyrządów pokazuje te same informacje, niekiedy z różnym stopniem szczegółowości i kładąc nacisk na inny aspekt badanego zjawiska. Dla przykładu - wskaźnik przezierny (HUD) zawiera wiele informacji ukazywanych także przez instrumenty analogowe. Pozwala to zaoszczędzić cenne ułamki sekundy, które pilot musiałby poświęcić na zerkanie na konsolę. W starciu z wrogiem to właśnie ten cenny czas decyduje o życiu i śmierci. Podczas walki może się też zdarzyć, że jeden lub więcej instrumentów ulegnie zniszczeniu lub uszkodzeniu, przez co będą one pokazywać nieprawdziwe dane. Dlatego tak ważne jest, by istniało wiele instrumentów obrazujących te same parametry lotu.

Natychmiastowa akcja i spis klawiszy

Natychmiastowa akcja

Jeśli jesteś doświadczonym pilotem i wprost nie możesz się opanować, by nie wskoczyć do kokpitu i nie zrobić użytku z uzbrojenia - jest to właśnie tryb dla ciebie. Dzięki niemu bez zbędnego wgłębiania się w zawiłości pilotażu F-16 będziesz mógł od razu poznać od strony praktycznej. Przy odrobinie szczęścia możesz to nawet przeżyć! ;)))

Aby uruchomić tryb natychmiastowej akcji, w menu głównym wybierz tryb dla pojedynczego gracza (Single Player), a następnie Instatnt Action. Pojawi się ekran pozwalający dokonać zmian w podstawowych parametrach trybu natychmiastowej akcji.

Tak więc możesz tu określić:

- Miejsce akcji (dostępne są wszystkie teatry działań znane z kampanii - Maroko, Etiopia, Wielka Dolina Ryftowa i Madagaskar)
- Porę dnia
- Pogodę
- Miejsce rozpoczęcia misji (w powietrzu lub na płycie lotniska)
- Czy paliwo i amunicja będą nieskończone i czy twój samolot będzie niezniszczalny
- Liczbę i rodzaj wrogów, których napotkasz na drodze (przeciwnik powietrzny, naziemny, nawodny etc.)
- Limit czasowy

Kolejny ekran pozwala na uzbrojenie i zatankowanie samolotu. W trybie Instant Action jest cały arsenał uzbrojenia, jakim dysponuje jednostka Aggressor. Po dokonaniu wyboru kliknij Start, by znaleźć się w ogniu walki.

HUD (Heads Up Display)

Czyli po naszemu wskaźnik przezierny - to urządzenie, dzięki któremu pilot w każdej chwili ma przed oczyma wszystkie najważniejsze dane. Nie musi też zerkać na inne przyrządy i w pełni skoncentrować się na walce. Ponieważ jednak powierzchnia ekranu jest ograniczona, nie może on wyświetlać wszystkich parametrów jednocześnie. Tak więc stworzono kilka trybów pracy HUD-a, a każdy z nich koncentruje się wokół danego problemu (walki, nawigacji, lądowania etc). Oczywiście HUD jest zintegrowany z innymi systemami maszyny. Dlatego też niemożliwe jest np. odpalenie rakiety, gdy wskaźnik przezierny pracuje w trybie nawigacyjnym (jest to swego rodzaju zabezpieczenie).

Dane wyświetlane we wszystkich trybach pracy HUD-a

Prędkość - mierzona w węzłach. Dodatkowo obok wartości liczbowej znajduje się pionowa podziałka i znacznik, pozwalający zorientować się, czy samolot zwalnia, czy przyspiesza.
Prędkość w machach - mierzy prędkość samolotu ujętą w wielokrotności prędkości dźwięku. Instrument uwzględnia fakt, że prędkość dźwięku zmienia się w zależności od temperatury i rozrzedzenia powietrza.
Ciąg/Dopalacz - pokazuje ciąg silnika i ewentualnie moc dopalacza. Użycie tego ostatniego znacząco polepsza osiągi silnika, lecz wiąże się z ogromnym wzrostem zużycia paliwa. Dopalacz ma cztery stopnie.
Wysokość - może być ustalana na podstawie ciśnienia (jest to wtedy wysokość nad poziomem morza) lub za pomocą radaru (jest to wtedy odległość od matki ziemi). Do przełączania pomiędzy wysokościomierzem ciśnieniowy i radarowym służy klawisz "J". Podobnie jak w przypadku prędkości, dla szybkiego oszacowania sytuacji obok wartości liczbowej znajduje się podziałka i trójkątny wskaźnik.
Kurs - jest to podziałka kompasu ukazująca kurs w stopniach. Zero stopni oznacza północ. Poniżej podziałki znajduje się znacznik, wskazujący kierunek lotu do aktualnie wybranego punktu nawigacyjnego (manewruj tak, by znalazł się na środku - wtedy będziesz na dokładnym kursie).
Stan samolotu - pojawiające się tu symbole informują o wysuniętym podwoziu (pojawia się litera "G"), klapach ("F"), włączonych hamulcach kołowych ("W") i aerodynamicznych ("A").
Tryb HUD - aktualny tryb pracy HUD-a. Ot i cała filozofia.
Kąt natarcia - ta wartość ukazuje kąt nachylenia płatowca w stosunku do kierunku przepływu rozcinanego powietrza. Jest to parametr szczególnie ważny przy wykonywaniu skomplikowanych manewrów, przy małych prędkościach, lądowaniu, słowem - w każdej sytuacji, w której zachodzi ryzyko przeciągnięcia. Utrzymywanie kąta natarcia w odpowiednich granicach pozwala pilotowi uniknąć takiej sytuacji.
Przeciążenie - ukazuje, jakim przeciążeniom w danej chwili poddani są pilot i maszyna. Nadmierne przeciążenia owocują chwilową utratą przytomności, a nawet poważnym uszkodzeniem samolotu.
Aktualnie wybrane uzbrojenie - wyświetla, jaka broń jest aktualnie wybrana i uzbrojona.
Odległość celu - odległość dzieląca cię od aktualnie namierzonego celu.
Prędkość wiatru - wyświetla prędkość wiatru w stosunku do kierunku lotu maszyny. Jest to szczególnie pomocna informacja przy starcie i lądowaniu.
Aktualnie wybrany punkt nawigacyjny - informuje, do którego punktu nawigacyjnego kierują cię instrumenty pokładowe (chociażby znacznik pod kursem).
Dystans do punktu nawigacyjnego - pokazuje, jaka odległość dzieli cię od kolejnego punktu na wyznaczonej trasie.

Ha, ha, ha...?

Po występie naszych piłkarzy na Mundialu na pewno potrzebujecie czegoś, co poprawi wam humor. 8 z 10 weterynarzy zaleca w takich przypadkach lekturę tego działu. Działu, którego jedynym celem jest rozweselenie czytelnika. Zapraszamy!

Jak wyciągnąć gracza na plażę?

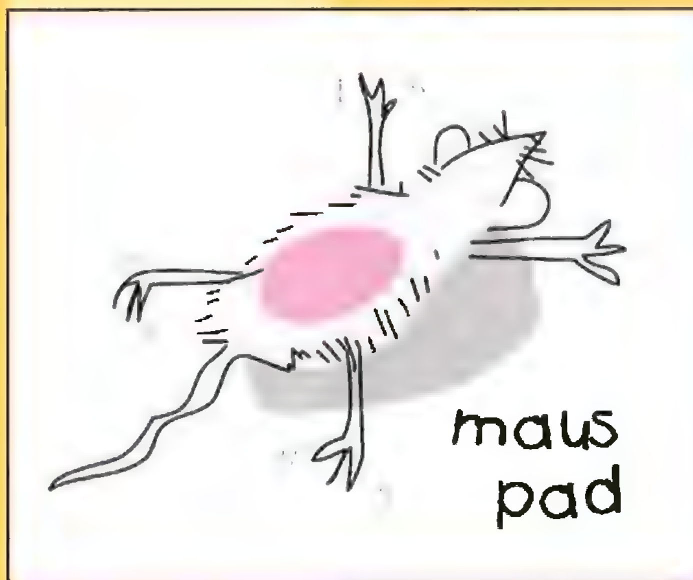
Qualis

Jak jest z maniakami komputerowymi - wiadomo, na samo słowo "plaża" dostają niezdrowych plam na policzkach. Nie mówiąc już o innych bardziej zdecydowanych objawach. Po prostu niektórzy zupełnie nie są w stanie docenić uroków na łonie natury. Istnieją nawet poradniki dla graczy, podpowiadające, w jaki sposób pozostać w czterech ścianach pokoju, nie budząc zbytniej sensacji (patrz numer CDA z zeszłego roku). Czy nie ma nadziei na wyciągnięcie takich 'hardcore computer gamers' poza cztery ściany? Na szczęście odrobina odpowiednio spreparowanej perswazji czyni cuda. A jako że idą wakacje, na pewno zdarzy się niejedna okazja, by wypróbować sposób zaproponowany przez specjalistów.

Przede wszystkim - rzecz najważniejsza - język. To znaczy, sposób wyrażania się. Przy graczu nie należy wspominać o rzeczach dla niego niemiłych - np. słońce, plaża, kąpielówki, zapadła klatka piersiowa, komary - itp. To wszystko bowiem źle kojarzy się w umyśle gracza, który na pewno, wyszedłszy raz nieopatrznie z chłodnego pokoju, spiekł się "na raka", został pogryziony przez komary, zgubił w wodzie kąpielówki, zaliczył mało dyskretny śmiech z powodu własnego umięśnienia, nie mówiąc już o wątpliwej przyjemności wydłubywania ziarenek piasku spod szkieł kontaktowych... Jeżeli już musimy napomknąć o świecie zewnętrznym, ewentualnie mówimy li tylko o neutralnych plusach przebywania poza pomieszczeniem zamkniętym - np. świeże, zimne piwo z kija, doskonale opalone biusty, które tylko na plażach występują licznie tudzież w zadziwiającym asortymencie. Wszakże, prawdę mówiąc, wychwalając naturę nic nie uzyskamy. Gracze pozostają wysoce odporni na tak błahe i banalne natura listyczne argumenty. Aby wyciągnąć prawdziwie hardcore'owe osobniki nad wodę, trzeba użyć języka stricte fachowego.

I tak, jak wiadomo, w lato panuje upał. Powietrze jest ciężkie, lepkie i na dodatek drży z gorąca. Jak to obrócić na korzyść? Bardzo prosto. Mówimy, że kiedy gracz wyjdzie, będzie miał okazję zobaczyć eleganckie motion blury zaimplementowane na przeróżnych obiektach, które spotyka się na zewnątrz (np. drzewo, przystanek autobusowy czy budynek), a które pod względem jakości realizacji biją znane choćby z Voodoo 5. Poza tym - warto na pewno zobaczyć efekty lens flarę, które pojawią się wówczas, gdy gracz zwróci okularowe spojrzenie ku słońcu. Dodajemy zaraz, że realizacja wszystkich tych efektów jest czysto sprzętowa, żadnych tam programowych niedoróbek gracz nie uświadczy.

Kiedy już zaciekawiony wyjdzie na słońce i zacznie podziwiać efekty graficzne świata zewnętrznego, nie spoczywamy na laurach - drążymy temat dalej. Zwracamy uwagę na doskonałe volumetric shadows, które rzuca na ziemię każdy oświetlony słońcem obiekt. Wspomnieć o płynnych przejściach kolorów na niebie też będzie nie od rzeczy. Paleta kolorów na niebie jest co najmniej 64-bitowa, z 16-bitowym kanałem alpha, który wykorzystują chmury. Gracz na pewno doceni taką innowację sprzętową. No i rzecz jasna - doskonały antyaliasing całości sceny, jaką widzi - tutaj i RadeonR300 chowa się...



Zwracamy jego uwagę na wysoki poziom animacji - tak w ogóle. Ludzie na przykład, jakich gracz spotka po drodze nad wodę, poruszają się niezwykle płynnie. Możemy w tym momencie rzucić coś o systemie animacji szkieletowej tudzież Ghoul Infinite System... Równie perfekcyjny jest system wykrywania kolizji obiektów w świecie - gracz na pewno nie wyjdzie przypadkiem pod teksturę drzewa czy skały. Wszystkie rzeczy, warto mu to uświadomić, zbudowano zaiste z imponującej liczby polygonów, na dodatek pokrytych bardzo dobrą sprzętową bitpmapą. Zaś tekstury - majstersztyk, zrobione są w rozdzielczości co najmniej 4096 x 4096, sprzętowo kompresowane tak, aby zajmowały jak najmniej miejsca w pamięci, no i oczywiście filtrowane ainzo x128 - tak mniej więcej... Warto też spowodować interakcję w świecie (rzucić kamieniem, zerwać gałąź czy coś kopnąć), aby pokazać, że nie wszystkim rządzi system skryptów, lecz doskonale opracowana fizyka.

Poza tym zapewniamy, że na plaży czekają nie lada niespodzianki. I rzeczywiście - np. pixel shader o niespotykanej jakości, który odwzorowuje promienie słońca igrające na powierzchni wody. Nawet efekt nature z 3DMark2001 wypada blado przy takiej realizacji. Plaża z zaimplementowanym sprzętowo pixel shaderem w wersji co najmniej 6.2 - gdzie indziej uraczy coś podobnego? Ponad to efekty, takie jak environment bump mapping, spożytkowane przy wizualizacji odbicia lasu w lustrze wody, dot product 3 bump mapping, zastosowany na teksturach pokrywających drzewa, oraz point sprites, za pomocą którego wykonano piasek na plaży. Zapewniam, że po zobaczeniu tych rewelacji grafiki komputerowej gracz sam zechce pływać łódką, by podziwiać efekty odbicia, robić babki z piasku (ach, ileż oni użyli particles, by uzyskać taki efekt?!) tudzież pływać godzinami w wodzie, podziwiając doskonałą realizację cube mapping...

Zaś wieczorem, zmęczony już gracz, z satysfakcją będzie się przyglądał sprzętowemu efektowi mgły, o jego doskonałości twierdząc, że próżno szukać go w świecie gier. A to są li tylko atrakcje związane z częścią graficzną engine'u świata. A co dopiero będzie, kiedy dodamy do tego dźwięk? EAX 3 wysiada w porównaniu z realizacją dźwięku, jaką słyszymy w świecie zewnętrznym. Spróbujmy mu to uświadomić - tysiące kanałów dźwięku 3D, a engine nawet na moment nie zwalnia. Do tego te wszystkie odbicia, pogłosy, pochłanianie i płynne przechodzenie między środowiskami dźwiękowymi (dla przykładu przeprowadźmy gracza przez jakiś tunel) oraz zaiste imponująca przestrzenność - i to zrealizowana tylko na dwóch głośnikach! Uciążliwe komary są tego koronnym przykładem - jak łatwo jest je zlokalizować w przestrzeni parą uszu. Emu10k2 i Vortex 2 po prostu nie maja tu szans.

Przytoczone argumenty okazują się niepodważalne. Żaden gracz nie dysponuje taką technologią "pokojową", aby przebić sprzętowo to, co oferuje choćby plaża. Grafika, muzyka tudzież wszystko, co związane z engine'em, stoi na wysokim poziomie technicznym. Gracz po prostu nie znajdzie żadnych kontrargumentów, które by miały - rzekomo - świadczyć przeciw wyjściu na zewnątrz. Mimo to pozostaje jeszcze jedna sprawa. Wiadomo bowiem nie od dziś, że dobre grafika i muzyka to nie wszystko, by gra była dobra, potrzeba tu jeszcze wciągającej fabuły.

Lecz w tym przypadku dużo zależy od indywidualnych preferencji gracza. Dla przykładu ten pogrywa w doskonałą grę GTA3. Kiedy zachwalamy uroki świata, wspominamy o wielkości planszy - gracz może wyjść z domu i tygodniami wędrować po danej lokacji, nie napotykając przeszkód. Może wsiąść w autobus (z autentycznymi kanarami!), pociąg, samochód, ba!, może nawet polecieć samolotem. Każdy dom na planszy ma lokatorów, którzy bardzo realistycznie reagują na próby zwiedzania mieszkań. A policja ściga gracza już po niewinnym zaczepieniu staruszki na przejściu dla pie-



szych. Przy tym grafika lokacji zawsze płynnie zmienia się, zaś efekty specjalne typu deszcz czy śnieg biją na głowę te z GTA3. Cóż można chcieć więcej?

Fanom gier RPG wystarczy napomknąć o imponującej ilości współczynników, jakim na zewnątrz opisano postacie. Tutaj system D&D w wersji 12 szwankuje. Każda napotkana osoba jest inaczej ubrana, inaczej wygląda, co innego mówi, ma specyficzne hobby, pracę, rodzinę. Dialogi z NPC-am są absolutnie nieprzewidywalne. Gracz może należeć do wielu, wielu gildi zawodowych. Do dyspozycji oferuje mu się całkowicie nieliniową fabułę i intrygujące przedmioty, jakie można znaleźć i użyć. Questy są właściwie nielimitowane, tak jak postacie. Do drużyny można zaprosić każdego napotkanego NPCa, no i oczywiście interakcje w takiej grupie są nie do przewidzenia. Wspominamy też o nieprawdopodobnej wręcz liczbie manipulacji zewnętrznymi elementami dekoracyjnymi - od kart telefonicznych, przez pieniądze, do wyboru ubrań. Mnogość profesji, zawodów, zajęć. Gracz może nawet zostać bezrobotnym! Czy jest gra RPG, która to umożliwia...?! I to na taką skalę...?

Powyższe rozważania stanowią opis narzędzia perswazji, które ma za zadanie skutecznie pomóc w wyprowadzeniu gracza z domu. Należy je stosować rozważnie i z umiarem. Trzeba pamiętać, aby nie wystawiać delikwenta od razu na wszystkie wdzięki świata. Spokojnie. Nie pozwólmy spalić mu się od słońca, przeziębić od wody czy wręcz utopić się w niej, zakurzyć od piasku, zostać zjedzonym przez komary, które w zachwycie lokalizuje się w przestrzeni, wpaść pod samochód i tak dalej. Powinniśmy mieć na uwadze czynniki psychiczne - w końcu gracz długo nie widział świata poza tym komputerowym, zatem rzeczywistość w całej bezwstydnej doskonałości może wywołać w nim zwyczajnie szok. Jak powiadam, spokojnie, spokojnie...

Dziwne pytania

Jak nazywa się żona Herkulesa?
- Frau Kules!

Jak Królewna Śnieżka budzi krasnoludki?
- Seven Up!

Jaka jest różnica między bogatym a biednym mieszkańcem Florydy?
- Biedny sam myje swego cadillaka.

Jaka jest różnica między kelnerem i pogodą?
- Pogoda czasem nie dopisuje...

Jakie nazwisko najbardziej pasuje do łysego?
- Pawłoski!

Co robili z bliźniakami w ZSRR?
- Jednego wysyłali w kosmos, a drugiego pokazywali na dowód, że wrócił.

Która laska jest najbardziej aerodynamiczna?
- Ta, która nie stawia żadnego oporu.

Jaka jest największa anomalia fizjologiczno-polityczna?
- Członek z ramienia partii wysunięty na czoło.

Co to jest autosugestia?
- To jest sugerowanie sobie, że się ma auto.

Co to jest: wisi u sufitu i grozi?
- Żarówka firmy OSRAM!

Co to jest kapitalizm?
- Wyzysk człowieka przez człowieka.
A co to jest komunizm?
- Na odwrót!

Co to jest czasoprzestrzeń?
- Gdy kopiesz rów od tego słupka do trzeciej po południu.

Skąd wyjeżdża czołg?
- Czołg wyjeżdża znienacka.

ON i ONA

PRYSZNIC

Tak bierzesz prysznic jako mężczyzna:

1. Usiądź na łóżku, zdejmij ubranie i rzuć to wszystko na kupę.
2. Obserwuj swoją zniewalającą męską sylwetkę w lustrze i wciągnij brzuch, aby sprawdzić, czy masz na nim mięśnie (oczywiście, że nie masz).
3. Wejdź pod prysznic.
4. Nie szukaj myjki (i tak jej nie używasz).
5. Umyj twarz.
6. Umyj się pod pachami.
7. Pierdnij z całej siły i rozkoszuj się wspaniałą akustyką kabiny.
8. Umyj tyłek.
9. Weź jakiś szampon i umyj włosy.
10. Odsuń zasłonę i spójrz na własne odbicie w lustrze z wyszczerzonymi zębami i z głową w pianie. Zasuń trochę zasłony z powrotem.
11. Nie zapomnij wysikać się.
12. Krótkie płukanie.
13. Wyjdź spod prysznica. Nie zwracaj uwagi na wodę, która rozlała się na podłodze, bo nie zasunąłeś dobrze zasłony.
15. Wytrzyj się szybko. Oczywiście zasłona prysznica ocieka wodą na podłogę, nie do brodzika.
16. Spójrz na siebie w lustrze. Napnij mięśnie, wciągnij brzuch, podziwiaj itd.
17. Nie spłukuj brodzika.
18. Zostaw włączone ogrzewanie i światło.
19. Przejdź, odziany jedynie w ręcznik na biodrach, do kupy twoich rzeczy w pokoju.
20. Rzuć mokry ręcznik na łóżko.
21. W ciągu 2 minut załóż na siebie nieświeże ubranie.



Tak bierzesz prysznic jako kobieta:

1. Zdejmij ubranie i włóż je do odpowiedniego kosza na brudy (białe/kolorowe).
2. Przejdź w płaszczu kąpielowym do łazienki. Jeśli spotkasz po drodze męża lub chłopaka, nerwowym gestem zakryj każdy centymetr ciała i biegnij jak najszybciej!
3. Spójrz na swoje odbicie w lustrze i wypnij brzuch najmocniej jak możesz. Poskarż się teraz, że masz duży brzuch.
4. Wejdź pod prysznic. Poszukaj myjki do twarzy, myjki do rąk, myjki do nóg, gąbki do reszty ciała i pumeksu.
5. Umyj włosy po raz pierwszy szamponem 4 w 1 z 83 witaminami.
6. Umyj włosy jeszcze raz szamponem 4 w 1 z 83 witaminami.
7. Użyj odżywki do włosów z dodatkiem oleju jojoba i suszonych bobrowych kupek (dobre na połysk!). Zostaw odżywkę na włosach przez 15 minut.
8. Wetrzyj w twarz maseczkę z jajek zmieszanych z miąższem moreli. Wcieraj przez 10 minut, aż poczujesz, że twoja skóra jest podrażniona.
9. Zmyj odżywkę z włosów. Zmywaj ją przynajmniej przez 15 minut, żeby mieć pewność, że włosy są dobrze spłukane.
10. Ogol pachy i nogi.
11. Zakręć kurek pod prysznicem.
12. Osusz wszystkie mokre miejsca prysznica za pomocą gąbki. Spryskaj uszczelki przy brodziku sprayem przeciwgrzybicznym.
13. Wyjdź spod prysznica. Osusz się ręcznikiem kąpielowym o powierzchni 2x przekraczającej powierzchnię Polski. Włosy zawiń w drugi ręcznik.
14. Zbadaj każdy kawałek ciała, czy nie ma na nim pryszczy. Jeśli są, wyduś je paznokciami lub za pomocą pincety.
15. Wróć do pokoju, szczelnie owinąwszy się płaszczem kąpielowym i z ręcznikiem na głowie.
16. Jeśli spotkasz po drodze męża lub chłopaka, zakryj nerwowym gestem każdy centymetr ciała i biegnij jak najszybciej do pokoju, gdzie spędzisz następne 1/2 godziny, ubierając się w świeże ubranie.

Wizyta u fryzjera

Wersja dla kobiet:

- Ooo! Byłaś u fryzjera? Jak pięknie wyglądasz.
- Tak myślisz? No, nie wiem. Nie byłam pewna. Nie sądzisz, że za uszami są zbyt krótkie? Boję się, że zbyt akcentują moją długą szyję. Nie sądzisz?
- Boże - skądże! Są świetne. Dałabym wszystko, żeby mieć taką szyję jak ty. Ja niestety musiałam zrezygnować z dekoltów.
- Żartujesz - znam setki dziewcząt, które chciałyby mieć twoje ramiona. Wszystko tak pięknie na tobie leży. Popatrz na moje - jakie krótkie. Gdybym miała takie jak twoje, prościej byłoby dobrać elegancką kieckę itd., itd.

Wersja dla mężczyzn:

- Obciąłeś się?
- No...
- Fajna fryzura.
- Aha.

Komunikat Departamentu Leśnictwa Yosemite

W świetle wzrastającej częstotliwości konfliktów człowiek/grizzly, amerykański Departament Leśnictwa doradza turystom, myśliwym oraz wędkarzom przedsięwzięcie dodatkowych środków ostrożności i zachowanie wzmożonej czujności podczas przebywania w terenie.

Radzimy, aby osoby znajdujące się w terenie nosiły małe, głośne dzwonki po to, aby nie zaskakiwać niedźwiedzi, które się ich nie spodziewają. Doradzamy również noszenie ze sobą aerozolu o zapachu pieprzu na wypadek spotkania z niedźwiedziem.

Bardzo dobrym rozwiązaniem jest uważne rozglądanie się za śladami aktywności niedźwiedzi. Będąc w terenie, należy umieć rozróżnić odchody czarnego niedźwiedzia od niedźwiedzia grizzly. Odchody czarnego niedźwiedzia są mniejsze i zawierają sporo jagód oraz futra wiewiórek. Odchody niedźwiedzia grizzly - małe dzwoneczki, no i pachną pieprzem.

NEWS

Demo UT 2003

W drugim tygodniu czerwca w Sieci zawrzało. Wszystko wyglądało tak, jakby "wyciekła" wersja beta dema gry Unreal Tournament 2003. Ludzie chwalili się, że mają demo, jednak "małe" problemy były ze znalezieniem linka. Najwyraźniej ktoś starał się ograniczyć wyciek, bo demo pojawiało się na wielu serwerach, ale i bardzo szybko z nich znikało. Placzek waży niecałe 250 MB. Z ciekawych informacji warto podać jeszcze wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, Win9x. Po oddaniu tego numeru i ja nie omieszkam postarać się o nie... :)

Patch do AvP2

W Sieci dostępny jest już nowy patch do AvP2. Waży 7 MB, a jego angielską wersję zassać możecie z adresu: http://ftp.sierra.com/patches/pc/avp2_en_096.exe.

Kolekcjonerski RTCW

Od końca czerwca w sklepach powinna być dostępna kolekcjonerska wersja gry RTCW. Za dwa cedeki trzeba zapłacić 120 zł. W wersji kolekcjonerskiej znajdują się następujące elementy: pełna wersja RTCW, 7 nowych aren do trybu multi, pełna wersja kultowej gry Wolfenstein 3D, komiksy, a także reportaże traktujące o grze i procesie jej tworzenia.

Kiedy Iron Storm

Otrzymałem informacje z CD-Projektu, że europejska premiera Iron Storm odbędzie się w październiku bieżącego roku. Czy będzie tak w rzeczywistości? Przekonamy się za kilka miesięcy. :)









SLip

Hej! **Elo! Mam nadzieję, że słońce praży, a wy całymi dnami przesiadujecie na plaży. Ja, po oddaniu tego numeru, wyjeżdżam na kilka dni w góry. Dzięki temu odpocznę od codzienności i... kompa! Wierzcie mi - to przyda się każdemu! Jednak na wypadek, gdyby pogoda nie dopisała, mam dla was zajęcie. Jest nim zabawa z wykorzystaniem modu do UT o wiele mówiącej nazwie Bullet Time 3.0. Poza jego opisem, w wakacyjnym wydaniu FPP Actiona tradycyjnie znaleźć możecie także garść newsów i opis zawartości nowego FPP MegaZinu. Zachęcam was do czytania. Może nawet pokusicie się o to, żeby go współtworzyć?**

Matrix w UT



Oglądaliście film "Matrix"? Głupie pytanie, oczywiście, że tak. :) Na mnie zrobił piorunujące wrażenie. Fabuła po prostu mnie wessała. Wspaniałych efektów specjalnych nie trzeba chyba nikomu przypominać. Podobne fajerwerki mogliśmy obserwować także w grze Max Payne. Nikt z was chyba nie zaprzeczy, że gdyby nie bullet time, w MP nie grałoby się z tak wielką przyjemnością. A co byście powiedzieli, gdyby można było korzystać z opcji bullet time, grając w UT? Za sprawą moda (a właściwie zbioru mutatorów) bullet time 3.0 stało się to jak najbardziej możliwe.

Co mod ten oferuje? Po jego instalacji dostępne są trzy nowe mutatory. Po włączeniu głównego (bullet time 3.0) zasady gry ulegają zmianie. Jedna osoba na arenie staje się The One i może korzystać z dodatkowych możliwości. The One można zostać, eliminując gracza, który aktualnie nim jest lub zdobywając frag w momencie, gdy na arenie nie ma The One. Druga sytuacja ma miejsce na początku gry, a także wtedy, gdy The One sam pozbawi się życia.

No dobrze, a z jakich zdolności ta wyjątkowa postać korzysta? Już spieszę z wyjaśnieniami. Otóż przede wszystkim The One może używać bullet time'u - czyli spowalniać czas. W trakcie gry z botami wygląda to dokładnie tak jak w MP. Najpierw słychać charakterystyczny dźwięk, chwilę potem wszystko poza naszym celownikiem - zwalnia. Dzięki temu możemy bez problemu ominąć lecące w naszą stronę rakiety (chyba że ktoś strzelił nam pod nogi), dokładnie wycelować w przeciwnika i oddać precyzyjny strzał.

To jednak widzieliśmy już w MP. Na szczęście na tym nie koniec. The One może także wykonywać dodging, czyli omijać wszelkiego rodzaju pociski skierowane w jego stronę. Wszystko odbywa się w pełni automatycznie. Wystarczy nacisnąć klawisz odpowiedzialny za dodging i możemy nie martwić się większością wystrzeliwanych w naszą stronę pocisków.

Jednak największa zabawa jest z dwiema ostatnimi zdolnościami The One. Pierwsza z nich pozwala zatrzymać w locie wszystkie pociski, poza wystrzelonymi przez The One. Druga opcja - kontroli pocisków, jest jeszcze lepsza. Dzięki niej można zawracać wszelkiego rodzaju rakiety, kule itp. Łatwo można domyślić się, jaki w wielu przypadkach jest tego efekt. :)

Jednak nic nie ma za darmo (chyba że pogrzebiemy troszeczkę w opcjach, ale o tym za chwilę :)). W sumie to nawet dobrze, bo po włączeniu dodgingu The One staje się prawie nietykalny. Każda



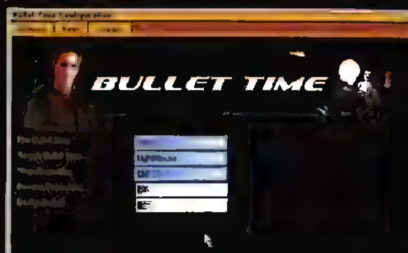
sekunda spowolnienia akcji czy też dodgingu kosztuje. Także kontrolowanie pocisków nie jest za darmo. Za to wszystko płaci się punktami. Mały ich pakiecik przyznawany jest na samym początku gry. Oczywiście można go powiększać. Każdy zdobyty frag wiąże się z uzyskaniem bonusu w postaci dodatkowych punktów.

Warto także wspomnieć o tym, że mutator ten można w bardzo szerokim zakresie konfigurować. Ustawić można właściwie wszystko. Od kosztów stosowania poszczególnych zdolności po liczbę punktów, którą otrzymamy za każdy frag. Ustawiając odpowiednio wartości tych parametrów, można sprawić, że punktów potrzebnych np. do eliminacji wroga jego własnymi rakietami nigdy nie zabraknie. :) W taki sposób można także skonfigurować mod że odeśle The One na lepszy świat da nam nie jeden, a np. cztery fragi. W opcjach włączać można także różnego rodzaju efekty i konfigurować widok. Można grać cały czas w FPP bądź TPP lub też uzależnić widok od tego, czy używamy dodgingu, czy nie. Jeśli gramy tylko z botami, warto włączyć opcję, dzięki której zawsze będziemy The One.

Dwa pozostałe mutatory mają nieco prostsze zastosowanie. Jeden z nich (bullet speed) służy do ustawiania szybkości bullet time'u. Drugi (bullet weapons) zmienia nieco właściwości trzech broni (Enforcer, Minigun, Sniper Rifle). Domyślnie pociski z tych pukawek trafiają do celu w trybie natychmiastowym. Po włączeniu tego mutatora pociski wyraźnie zwalniają, dzięki czemu można je omijać. Należy jednak zaznaczyć, że przez to spada skuteczność tychże giwer. Jednak jeśli nie użyjemy tego mutatora, The One nie będzie wstanie uchronić się przed wystrzeliwanymi z tej broni pociskami.

To tyle, jeśli chodzi o teorię, teraz kilka słów o tym, jak to wszystko wygląda w praktyce! A wygląda całkiem nieźle. Grając z botami, ubawiłem się jak mało kiedy. Gdy pierwszy raz zobaczyłem, jak wystrzelona przeze mnie rakieta zatrzymuje się tuż przed moim nosem, byłem naprawdę zdziwiony. Natomiast gdy zawracałem rakiety przeciwnika, zdobywając w ten sposób frag, wprost rozpierała mnie duma. The One może wygrać, nie wystrzeliwując ani jednego pocisku! Wystarczy odpowiednia kontrola tych, którymi chcieli coś zdziałać nasi przeciwnicy. Również bullet time spisuje się świetnie. Wpadamy w tłum, zwalniamy czas i nim wszyscy połapią się, jesteśmy kilka fragów do przodu. Nie mniej radości przynosi dodging. Przeciwnik wystrzeliwuje rakietę, ta leci prosto na nas... i przelatuje dalej.) Trzeba tylko uważać, bo jeśli ktoś strzela pod nogi, nawet dodging nam nie pomoże.









W trakcie gry wielokrotnie czuć specyficzny matrixowy klimat. Do naszych uszu docierają charakterystyczne dźwięki, które wspaniale budują klimat. Np. jeśli jesteśmy aktualnie The One i ktoś nieco nadszarpnie nasze zdrowko, usłyszymy dźwięk dzwoniącego telefonu. Wystarczy skierować się w stronę, z której dochodzi - i bez trudu natrafimy na najbliższą apteczkę. Opcja ta jest bardzo przydatna w razie, gdy gramy na nie najlepiej nam znanej arenie.

Jednak nie ma rzeczy idealnych. Co prawda, nie miałem styczności z wcześniejszymi wersjami moda bullet time i nie mogę wypowiadać się na temat poczynionego postępu, ale w wersji 3.0 dopatrzyłem się kilku elementów, jakie można by poprawić. Nieco lepiej mogłaby być wykonana - moim zdaniem - np. animacja dodgingu. Jakoś w "Matrixie" wglądało to lepiej. :) Czasami szkoda także, że zawrócone pociski nie są naprowadzane na gracza, który je wystrzelił. W pewnych momentach, np. w ciasnych pomieszczeniach, zawodzi widok TPP. Nie raz zdarzyło mi się zobaczyć, co dzieje się... za ścianą.

Jednak mimo wszystko wszelkie buraczki są raczej tak maleńkie, że prawie ich nie widać. Mod bullet time naprawdę przykuwa do monitora. Zabawa ze spowalnianiem czasu czy też zawracaniem pocisków jest przednia! Jeśli nie wierzysz - spróbuj. Mod bullet time w wersji 3.0 znaleźć możesz w FPP MegaZinie.



FPP MegaZin nr 6 na CD

Poprzednia oprawa FPP MegaZinu przypadła wam do gustu. Tym razem FPP MZ zaskoczy was nowym, jeszcze bardziej klimatycznym layoutem! A wszystko to za sprawą KoVaLa. Facet odwala kawał dobrej roboty - wielkie brawa dla niego!!! :)

Poza wyglądem ważna jest też (a raczej przede wszystkim) zawartość FPP MZ. Godne uwagi jest pojawienie się oczekiwanego przez was działu download. W tym miechu zawiera między innymi opisywany w FPP Actionie mod Bullet Time w wersji 3.0. Jeśli szukasz w FPP MZ czegoś do czytania, również nie powinieneś się zawieść.

Chciałbym przypomnieć, że każdy z was może brać udział w tworzeniu FPP MZ. Jeśli masz odrobinę chęci i wolnego czasu - zgłoś się do mnie. Na pewno coś dla ciebie znajdziemy!

NEWS

http://d-day.netfriend.org/ - to oficjalna strona ligi Return To Castle Wolfenstein; wszystkich zainteresowanych zapraszamy na stronę; przy okazji dodamy, że klany mogą zapisywać się do laddera w każdym momencie; plotką są stwierdzenia, że ladder został zamknięty.

http://www.rtcw.fpp.pl/ - to najstarsza strona poświęcona scenie Wolfa, prowadzona przez osoby z FPP (m.in. DarkXeno, Kag oraz Shiro); na stronie umieszczono newsy, poradniki, a także wywiady, galeria, komiksy i wiele innych działów.

Na dzień dzisiejszy (13 VI 2002) do ligi przystąpiły 22 klany. Są to - po kolei: =luzzz=, AGD, BIAŁO - CZERWONI, Banda Świętego Mikołaja, BlitzKrieg, C4, ENIGMA, Fear Factory, GROM, Infanterie Regiment 192, Internet Clan of Poland, Iron Cross, PanzerFaust, Polish Expeditionary Force, TC klan, THE HEROIC CLAN !THC!, United Team, Vernichtungswaffe - 2, [DA]Klan, [Tweak]klan, fUzz, waleczni. Kilka klanów jednak zwleka z zapisaniem, starając się stworzyć optymalny skład: Posion, BiA, AK czy PSY.

RTCW Special Edition, w połowie lipca w Polsce odbędzie się premiera wersji specjalnej Wolfa. Nie wiadomo jeszcze dokładnie, ile będzie kosztował (nieoficjalne źródła podają cenę od 99 zł do 120 zł), ale wiadomo, że w D-Day będzie jeszcze taniej, cóż, zobaczymy, jaką zniżkę dla naszych graczy uda się wytargować :D

Jak na razie najbardziej popularnymi mapami na polskich serwerach są: Beach (próba zdobycia ważnych dokumentów przez armie sprzymierzone oraz wysłanie ich treści drogą radiową, najstarsza mapa wolfa), Assault (próba zniszczenia radiostacji przez państwa Osi) oraz Base (próba zniszczenia dwóch niemieckich radarów przez państwa sprzymierzone). Co ciekawe, nadal niedocenione są w Polsce mapy: Tram (mapa wydana z najnowszym dodatkiem do Wolfa, dzięki niej można np. jeździć kolejkami) oraz Depot (często spotykana na zachodnich serwerach z powodu szybkich i pasjonujących pojedynków).

Activision wydało kolejną łatkę do Wolfa, tym razem wersję 1.33. Gwarantuje ona przede wszystkim kompatybilność z wersją Game of the Year. Ponadto wydano też map-pack, który załączono do GoTY.

D-Day czyli pierwsza oficjalna liga Return To Castle Wolfenstein

10 czerwca oficjalnie rozpoczęła się pierwsza oficjalna polska on-line'owa liga Return to Castle Wolfenstein. Pomysłodawcami byli Shiro, Chris i Oferma, którzy wdrażając pomysł w życie, zarażali nim coraz więcej osób. Teraz, kiedy wreszcie ma ruszyć ladder (pierwsza część ligi), wszyscy fani gry Wolfenstein z niecierpliwością czekają, czym zaskoczą ich chłopcy jednego z polskich klanów Wolfa.

A szaleństwo zaczęło się od dema, które pod koniec września było dostępne dla wszystkich maniaków online'owych First Person Shooterów. Każdy, kto choć przez chwilę zatrzymał się przy tej grze, został przy niej na długi okres. Miał tutaj wszystko, czego maniak FPS potrzebuje do życia: piękną grafikę, ciekawe poziomy oraz (lub przede wszystkim) profesje, które odróżniały tę grę od wszystkich innych strzelanin. Każdy szybko odkrywał, że np. medyk bez amunicji zbyt długo nie pogra. Jednak amunicji mógł dostarczyć lieutenant, który z kolei potrzebował opieki medyka. Obaj zaś potrzebowali wsparcia ciężkiego... W ten sposób zaczęto grać w duetach, potem łączyć się w coraz większe grupy, aż powstały pierwsze polskie klany sceny Wolfa: Wolf Clan (WC, teraz przekształcony w FuZZ), BlitzKrieg (BK) oraz Poison. Później mnożyło się ich coraz więcej, łączyły się, upadały, rozwijały, aż wreszcie przekroczyły liczbę dwudziestu. To wystarczyło, by jeden z największych miłośników gry, Dark Xenocide z Poison, zorganizował pierwszą nieoficjalną ligę Wolfa: PRL (Polish RTCW League). Mimo wielu trudności, niepotrzebnych spięć między wieloma graczami lub całymi klanami, ligę doprowadzono do końca, a zwycięzcą został klan C4, pokonując FuZZ.





Taki był początek sceny Wolfensteina. Teraz wygląda to nieco inaczej. Klany przybrały już ostateczną postać, zdobywając poziom europejski (m.in. częste treningi, używanie mikrofonu podczas gry dzięki programowi Roger Wilco, uczestnictwo w europejskiej lidze Wolfa: Clan Base), osoby przypadkowe dawno od gry odeszły, a ci którzy pozostali, traktują uczestnictwo w scenie Wolfa bardzo poważnie. To właśnie oni, sami gracze, ustalili podstawy nowej ligi, szukali sponsorów, organizowali wszystko oraz rozpowszechniali grę. Tak, by imię Wolfensteina sławiono w całej Polsce.

Sama liga składa się z dwóch części: laddera i grupy. Puchar rozpoczyna ladder, trwający od początku czerwca do końca października. W tej fazie rozgrywek klany walczą między sobą na dwóch wybranych przez siebie mapach. Oba wystawiają sześciu zawodników. Wynik po jedynku jest punktowany w systemie ELO (dokładne zasady tego systemu podano na oficjalnej stronie D-Day). Ilość pojedynków, które klan musi stoczyć, nie jest ustalona, jednak ten, który chce ukończyć pierwszą rundę, musi rozegrać minimum pięć meczy. Następnie zostaje rozegrana liga, która kończy się rundą finałową pod koniec grudnia. W lidze bierze udział szesnaście zwycięskich klanów. Podzielone na grupy (cztery grupy po cztery klany), muszą rozegrać w systemie grupowym sześć meczy (po 2 z każdym przeciwnikiem). Reszta toczy się jak na rozgrywanych niedawno Mistrzostwach Świata: drużyny walczą ze sobą w trybie play-off (drużyna przegrana odpada). W ten sposób (tutaj, z powodu braku miejsca, mocno uproszczony) zostanie wyłoniona drużyna zwycięska, która - prócz wielkiej sławy na scenie RTCW - otrzyma także nagrody (na razie jednak nie ustalono, jakie).







Wspomnieliśmy wcześniej o tym, że liga jest pierwszą oficjalną ligą RTCW. By otrzymać pozwolenie, musieliśmy naprawdę wiele namęczyć się, przeciągając na swoją stronę LEM (oficjalny patronat), WP.PL (prowadzenie serwisu ligi w gry.wp.pl), FORMAT (udostępnienie komputerów na mecze finałowe) oraz oczywiście CD-Action (patronat medialny). Dzięki temu uzyskaliśmy pewność, że D-Day zdobędzie odpowiedni rozgłos - równie wielki (jak nie większy) jak liga Quake'a.



Asterix i Obelix, sławni Galowie, którzy powstali w wyobraźni Rene Goscinnego i Alberto Uderzo, osiągnęli niebywały sukces. Komiksy z ich przygodami zostały wydane w ponad 300 mln egzemplarzy i przetłumaczono je na 31 języków. Popularność Galów wzrosła dodatkowo po premierze filmu kinowego. Nie było to jeszcze ostatnie słowo francuskiej kinematografii, bowiem już 19 lipca do polskich kin trafi "Asterix & Obelix: Misja Kleopatra".



Trzeba dopowiedzieć, że pierwszy film pełnometrażowy - mimo gwiazdorskiej obsady (Gerard Depardieu, Christian Clavier) - był przeznaczony raczej dla młodszego widza. Scenariusz i sposób realizacji widowiska gwarantowały dobrą zabawę dzieciom, ale starsi fani zadziornych Galów - na pewno nie mieli czego szukać w kinach.

"Misja Kleopatry" to zupełnie inny film! Przesycony jest humorem, gagami, co sprawia, że widowisko jest atrakcyjne nie tylko dla dzieci, ale i starszych odbiorców. Reżyser filmu, Alain Chabat, jest "dyżurnym satyrykiem kraju" nad Loarą (m.in. satyryczne programy w Canal+) i być może dzięki temu "Misja Kleopatry" to lekki, szalenie wesoły i zabawny film, za który twórcom należy się wieniec laurowy i przejście pod Łukiem Triumfalnym.

104 minuty kawałów i gier słownych, jakie następują po sobie w zawrotnym tempie, gwarantuje, że widz nie przestanie się śmiać nawet na minutę. Uważni odbiorcy uchwycą wiele scen, które są pastiszami słynnych filmów. Piraci przybierają pozy Leonarda Di Caprio na dziobie Titanica. Paskudny Kajus Ceplus, szalony dowódca Rzymian to antyczne wcielenie Dartha Vadera (naprawdę!). Zwolennicy filmów kung-fu też będą mieli powód do uśmiechu, gdy architekt Numernabis walczy niczym Neo z "Matrixa", a sekunduje mu dzielnie Marnypopis, który pije do "Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka". Takich smaczków są setki i są jedną z głównych atrakcji widowiska. Ale nie jedyną...

W postać zmysłowej władczyni Egiptu, Kleopatry, wcieliła się jedna z najpiękniejszych kobiet świata - Monica Bellucci. Asterixa i Obelixa grają aktorzy, którzy sprawdzili się już w pierwszej części filmu. Gerard Depardieu, Christian Clavier robią wszystko, aby ich postacie były tak zabawne i śmieszne jak to tylko możliwe. Tym razem jednak mają bardzo silną konkurencję. Jamel Debbouze, grający Numerobisa, jest chyba najbardziej widoczną postacią w filmie. Zaskakujące, ale właściwie przyćmiewa kreacje Depardieu i Claviera stając się bohaterem pierwszoplanowym. Debbouze ma bowiem ten dar, który dany jest tylko wielkim komikom. Kiedy znika z ekranu, widz niemal z wytęsknieniem oczekuje na jego powrotu. Gdy zaś pojawia się, salwom śmiechu nie ma końca. Styl Debouzego przypomina niekiedy Monty Pythona, a co równie ważne, głos Pazury, którym do nas przemawia, doskonale do niego pasuje.

Produkcja "Misji Kleopatry" pochłonęła 50 mln dolarów i jest jak dotychczas najdroższą produkcją francuskiego kina. Film odniósł tam niesamowity sukces, przyciągając przed duży ekran 13 mln widzów. Zainteresowali się nim również amerykańscy dystrybutorzy, "Obelix i Asterix" trafią do tamtejszych kin.

Czy Asterix i Obelix poradzą sobie w Egipcie? Czy dumny Cezar ukorzy królową Kleopatrę, a jej architekt zdąży wybudować pałac w 3 miesiące? Zajrzyjcie do kin, dowiecie się. Jeśli świetnie bawiliście się, czytając komiksy Goscinnego i Uderzo, znowu poczujecie ten klimat. Reżyser po mistrzowsku przełożył komiks na język ekranu i chwała mu za to. Ave Cezar!*

*reżyser filmu - Alain Chabat - gra również jedną z głównych ról. Przejął na siebie obowiązki Cesarza Imperium Rzymskiego.



SPI International Polska Sp. z o.o.
www.spi.pl
www.asterix-i-obelix.spi.pl

Już wkrótce!

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

AlphaChrome

Firma S3 Graphics zaprezentowała rodzinę chipsetów AlphaChrome, przeznaczonych dla notebooków. AlphaChrome, wyprodukowany przez S3 Graphics, jest obecnie w fazie przedprodukcyjnej. Łączy wydajność 3D, niski pobór energii oraz pełen zestaw zintegrowanych funkcji. Nowe jądro charakteryzuje się wielostrumieniowością, przetwarzaniem wielu tekstur 3D w jednym cyklu, 128-bitową szyną pamięci DDR, doskonałą dla wymagających aplikacji 3D. Układ wyposażono w dwa kanały LVDS, CRT DAC oraz koder TV, który obsługuje permutacje różnych wyświetlaczy w systemie DuoView. Dodatkowo ma układ kompensacji ruchu (5 generacji, opatentowany przez S3 Graphics'), wydajnie wspomagający odtwarzanie DVD. AlphaChrome333 jest produktem SMA trzeciej generacji, oferowanym platformom z architekturą x86. Rdzeń graficzny AlphaChrome połączony z chipsetem VIA DDR333 jest ukoronowaniem, w ramach joint venture, wysiłków obu firm, które dążyły do stworzenia produktu SMA o najwyższej wydajności. Kombinacja grafiki nowej generacji oraz najnowszej technologii chipsetu będzie wyzwaniem dla graficznego mainstreamu. Rodzina procesorów graficznych AlphaChrome zbudowana jest na wiodących standardach jakościowych, osiągniętych po latach współpracy z czołówką światowych producentów notebooków. Technik testowania oraz surowe procedury stosowane w S3 Graphics zaowocowały bardzo niskim średnim poziomem awaryjności dla zintegrowanych pamięci MCM poniżej 500 DPPM na linii produkcyjnej.

www.s3graphics.com

Canon Digital Creators Contest 2002

Step onto the world's stage with your digital imaging work

Konkurs Canona



Firma Canon Inc. ogłosiła konkurs dla twórców cyfrowych na rok 2002 - Canon Digital Creators Contest 2002. Jest to konkurs ery cyfrowej, mający na celu zachęcanie artystów do odkrywania nowych kierunków ekspresji wizualnej w erze Internetu. Prace na konkurs będą przyjmowane od 1 kwietnia do 3 września 2002. Konkurs Canon Digital Creators Contest 2002 podzielono na cztery kategorie - Cyfrowe Zdjęcie (Wydruk), Cyfrowa Grafika /Ilustracja (Wydruk), Cyfrowy Film oraz Internet - a łączna pula nagród wynosi 112 000 dolarów, w tym Złoty Medal wartości 20 000 dolarów przyznawany w każdej kategorii. Inne przewidziane przez organizatora nagrody to urządzenia firmy Canon (Canon Award) oraz inne ufundowane przez sponsorów w każdej kategorii. Canon zaplanował ceremonię ogłoszenia zwycięzców tegorocznego konkursu na piątek 6 grudnia 2002 roku w Spiral Café w Aoyama, Tokio. Zwycięskie prace będą wystawione w Spiral Hall od soboty 7 grudnia do niedzieli 15 grudnia 2002 roku. Wskazówki dotyczące zgłoszeń do konkursu Canon Digital Creators Contest 2002 oraz inne informacje są dostępne w językach angielskim, japońskim, niemieckim, francuskim, włoskim, hiszpańskim oraz chińskim pod następującym adresem internetowym:

www.canon.com/cdcc/.

Benek



Najnowsza nagrywarka firmy BenQ jest w stanie wypalać krążki CD-R z prędkością do 52x! Jest to szalona prędkość, zważywszy na fakt, że obecnie dostępne nagrywarki przenoszą dane z szybkością do 40x. Oczywiście większość wypala krążki z mniejszą prędkością, gdyż sporo napędów CD nie radzi sobie z nośnikami przy maksymalnych parametrach nagrywarki. Trzeba zaznaczyć, że większość dostępnych napędów CD (czytników) nie jest w stanie czytać informacji z większą niż 52-krotna prędkość. Zatem zobaczymy, jak nadal będzie się rozwijał rynek nagrywarek.

www.benq.com

Antylopka

Antelope Technologies to firma, która zademonstrowała niedawno ciekawe urządzenie. Jest to komputer przenośny, niewiele większy od coraz popularniejszych w Polsce palmtopów. Całość "napędza" procesor Crusoe firmy Transmeta, 256 megabajtów pamięci SDRAM, dziesięciogigabajtowy dysk twardy oraz system graficzny Silicon Motion Lynx 721 - to kolejne z elementów komputera. Ekran dotykowy (5,8 cala) potrafi wyświetlić obraz o rozdzielczości do 800 na 600 punktów. Masa całości waha się w granicach 650 g.



Specyfikacja

- **procesor:** Transmeta Crusoe 300-800 MHz
- **zasilanie:** zmienne od 0,9 do 1,3 V
- **pamięć:** 256 MB SDRAM
- **dysk twardy:** 10 GB 1.8" ATA-5
- **grafika:** Silicon Motion Lynx 721 3D 8 MB
- **wymiary:** 30,5 x 170 x 102 mm
- **waga:** około 650 g
- **ekran:** 5,8" 800 x 600 (podświetlany, dotykowy)
- **akumulator:** 10,8 V 1400 mAh 15,1 Wh (do 2 godzin)
- **porty:** 2*USB, Audio In/Out, zasilanie

www.antelopetech.com

Hiperpłytka



Canon opracował technologię, dzięki której dwucalowy nośnik magnetooptyczny będzie w stanie pomieścić do trzech gigabajtów danych. Wszystko to zostało wymyślone, gdyż obecne cyfrowe kamery wideo zapisują dane w większości na kasetach. Dzięki zastosowaniu nowych nośników bezpieczeństwo danych, a także wygoda użytkowania znacznie wzrosną. Do zapisu danych używany jest czerwony laser półprzewodnikowy, a do odczytu niebiesko-fioletowy. Technologię tę nazwano Domain Wall Displacement Detection. Kiedy nowe urządzenia i nośniki znajdą zastosowanie w sprzedawanym sprzęcie, jeszcze nie wiadomo, lecz należy przypuszczać, że stanie się to niebawem.

www.canon.com



Łatwe dokowanie

CX4230 to najnowsze "dziecko" firmy Kodak. Ten cyfrowy aparat fotograficzny współpracuje ze stacją dokującą EasyShare Dock II. Podstawowe parametry aparatu to:

Matryca: 2 miliony punktów
Soczewka: asferyczna
Powiększenie optyczne: 3x
Powiększenie cyfrowe: 2x
Pamięć wbudowana: 16 MB
Rozszerzenie pamięci: karty MMC/SD
Oprogramowanie: Kodak EasyShare
Czułość: ISO 100, 200
Migawka: od 1/8 do 1/1700 sekundy

www.kodak.com



PEG-gy

CLIE PEG-T650C to palmtop produkowany od niedawna przez Sony. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemów operacyjnych PalmOS. Procesor Dragonball VZ działa z częstotliwością 66 MHz, pamięcią operacyjną do 16 MB. Kolorowy dotykowy wyświetlacz jest w stanie pokazać obraz w rozdzielczości 320 na 200 punktów. Złącze kart Memry Stick pozwala na proste rozszerzenie możliwości pamięci komputerka. Odtwarzanie plików MP3 lub ATRAC3 (format Sony) to już niemal standard w tego typu konstrukcjach.

www.sony.com

Ponosić sobie

Jedną z najnowszych konstrukcji firmy A-Max jest przenośny odtwarzacz DVD/CD/MP3 Napa DAV510. Jak wspomnieliśmy, jest on w stanie nie tylko odtwarzać muzykę z płyt Audio CD, ale także z nośników zawierających pliki MP3, a także filmy z krążków VideoCD (MPEG1) jak i DVD (MPEG2). Urządzenie jest nad wyraz użyteczne, zważywszy na fakt, że nie potrzeba już niemal niczego, by korzystać z każdej formy rozrywki audio, jak i wideo. Całością można oczywiście sterować za pomocą wbudowanych w obudowę przycisków oraz przez pilot na podczerwień.

Specyfikacja
Odtwarza: DVD/SVCD/DVCD/VCD/CD-DA/MP3
Współpracuje z systemem Karaoke
Powiększanie obrazu: x1/4, x1/2 to x2, x4
Wyświetlanie informacji na ekranie (OSD)
Pilot na podczerwień
Obraz: 4:3 i 16:9
Equalizer: Classic/Pop/Jazz/Rock/Normal
Programowanie utworów: do 32
System przeciwwstrząsowy
Zasilanie: zasilacz sieciowy lub 4 akumulatory AA
Mechanizm: Sanyo
Praca na komplecie akumulatorów: do 6 godzin



www.amaxhk.com

Box

W ofercie wrocławskiej firmy Max Computers pojawiły się ciekawe pudełka na płytki CD lub DVD. W jednym mieści się do czterdziestu sztuk, umieszczanych na specjalnej, obrotowej tacce bez opakowania. Pudełka można łączyć, dzięki temu także więcej krążków znajdzie tam miejsce. Estetyczna obudowa upiększy niejedno biurko czy pokój.

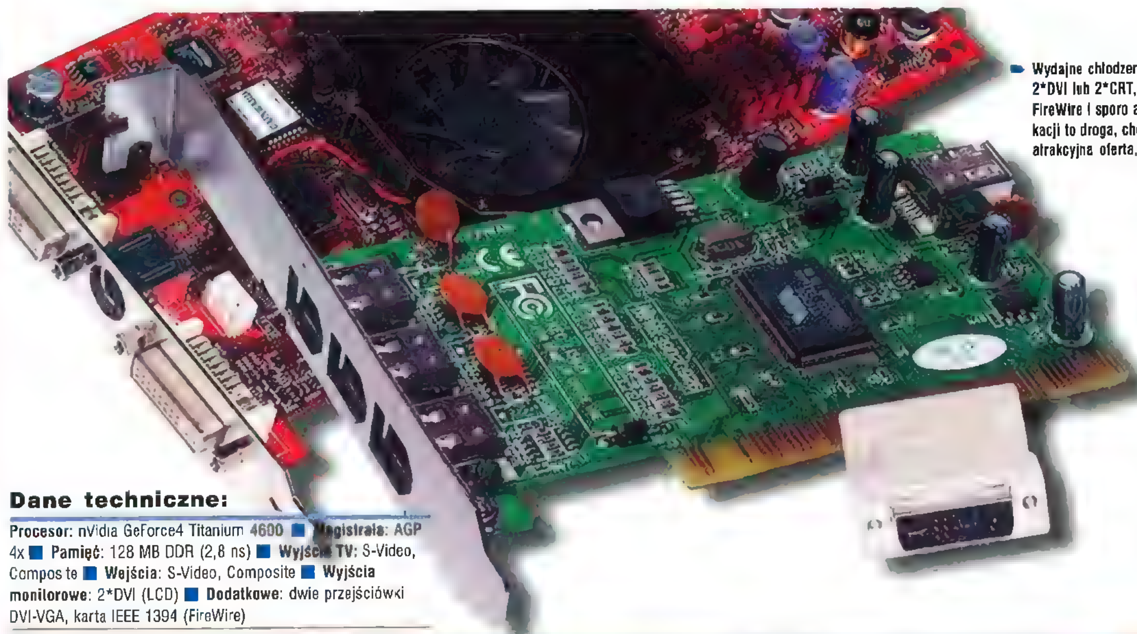
www.maxcomp.pl



Kompu (-wizorek)?

Firma Trust przedstawiła już Televiewer 1610RC, umożliwiający oglądanie filmów DVD na dużym ekranie, przedstawianie prezentacji oraz korzystanie z gier komputerowych. Ten "konwerter VGA" obsługuje rozdzielczości do nie mniej niż 1600 x 1200 pikseli, odtwarzając w ten sposób krystalicznie czysty obraz na pełnym ekranie telewizora lub projektora, bez potrzeby dostosowywania ustawień w komputerze PC lub Apple lub innych skomplikowanych podłączeń przewodów. Obraz może być równocześnie odtwarzany na ekranie telewizora ORAZ komputera - jest to funkcja, której telewizyjne karty wideo zazwyczaj nie oferują! Ponadto rozdzielczość jest wyższa niż większość kart telewizyjnych może osiągnąć w telewizorze lub projektorze. Inną ciekawą funkcją jest możliwość podłączenia Wireless Televiewer do magnetowidu, co pozwala na nagranie - na przykład - przebiegu gry. Możesz również nagrać prezentację zdjęć wakacyjnych w PowerPoincie, prosto z komputera. Pozycje oraz ustawienia obrazu można dostosować w łatwy sposób. Funkcje te sprawiają, że Televiewer jest doskonałym narzędziem do prezentacji, na przykład w połączeniu ze wskaźnikiem Trust 510R Wireless Hand Track Laser.

Specyfikacja techniczna
(konwerter VGA do video [PAL])
- konwerter ma bezpośrednie złącze wideo oraz przesyła sygnały wideo do odbiornika bezprzewodowego
bezprzewodowa transmisja wideo, konwertująca sygnał VGA oraz standardowe sygnały wideo
konwerter/nadajnik z wejściami VGA, wideo i stereo audio
- konwerter/nadajnik z wyjściami S-video oraz composite video



Wydajne chłodzenie, 2*DVI lub 2*CRT, karta FireWire i sporo aplikacji to droga, choć atrakcyjna oferta.

Dane techniczne:

Procesor: nVidia GeForce4 Titanium 4600 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB DDR (2,8 ns) ■ **Wyjście TV:** S-Video, Composite ■ **Wejścia:** S-Video, Composite ■ **Wyjścia monitorowe:** 2*DVI (LCD) ■ **Dodatkowe:** dwie przejściówki DVI-VGA, karta IEEE 1394 (FireWire)

3D oraz analogowe i cyfrowe kamery

Gainward GeForce4 Power Pack Ultra/750 XP GS

■ **techNICK**

W sklepach pojawiła się właśnie nowa gra, którą bardzo chcę kupić. Stara karta graficzna najprawdopodobniej nie poradzi sobie z generowaniem skomplikowanych scen 3D. Mam trochę odłożonych pieniędzy i na pewno zaopatrzę się w nową kartę graficzną. Ciekawe, czy znajdę taką, która oferuje coś ponad doskonałą wydajność?

Na rynku znajduje się sporo urządzeń, które umożliwiają nie tylko zabawę, ale także alternatywne wykorzystanie komputera do pracy czy nauki.

Jedną z takich konstrukcji jest karta graficzna Gainward GeForce4 Power Pack Ultra/750 XP GS (może się czepiam, ale coraz dłuższe te nazwy). Kartę zbudowano z wykorzystaniem układu GF4 Ti4600 oraz procesora firmy Philips, odpowiedzialnego za obsługę funkcji VIVO. O możliwościach układu GeForce4 pisaliśmy już sporo, dlatego skupię się na omówieniu pozostałych funkcji karty Gainwarda. Wspomniana wcześniej funkcja VIVO to skrót od Video In/Video Out, co oznacza, że do pamięci komputera możemy wprowadzać obrazy z magnetowidu, tunera czy innego źródła obrazu, jak i wyprowadzać obraz z komputera na zewnątrz. Jest to kapitalne rozwiązanie, bowiem pozwala na amatorskie zajmowanie się obróbką filmów ze źródeł analogowych. Aby posiadacze cyfrowych magnetowidów lub kamer nie poczuli się dotknięci, w pudełku znajdziemy dodatkową kartę (!), pozwalającą na podłączenie czterech urządzeń poprzez interfejs IEEE 1394 zwany popularnie FireWire (trzy złącza na zewnątrz, a jedno wewnątrz komputera). Jest to chyba pierwszy tego typu zestaw na naszym rynku. Dzięki niemu oraz dołączonym aplikacjom InterVideo WinProducer i WinCoder możliwa jest obróbka obrazu zapisanego w postaci cyfrowej, oczywiście statycznego i ruchomego. Prócz tego możliwe jest wykorzystanie zaimplementowanych w układzie GF4 funkcji, które wspomagają odtwarzanie filmów z DVD, dzięki programowi InterVideo WinDVD. Serious Sam: The First Encounter zapewni wiele godzin rozrywki w dość dynamicznej grze FPP.

Jednostka			Gainward GF4 PP U/750 XP GS 128 MB DDR	[illegible] A250 Ultra Ti [illegible] MB DDR	MiNt Radeon 8500 64 MB DDR	[illegible] GeForce4 MX 440 [illegible] MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	364,3	360,5	249	349,3
	1600X1200 16bit	fps	290,1	286 7	182,8	137
Quake II	800x600 32bit	fps	370,9	361,5	256,5	327,2
	1600X1200 32bit	fps	267,4	263,7	161,9	114,3
Quake III	Fastest	fps	219	219 4	228,4	224 6
	HQ 1024X768	fps	192,8	193,1	172,1	151,1
	HQ 1600X1200	fps	41,2	136,2	94 5	73,2
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	10932	10497	8924	7994
2001 SE		3DMarks	9859	9776	7370	5242

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

Dwa złącza DVI pozwalają na podłączenie dwóch paneli LCD lub przez przejściówkę monitorów CRT i kombinacji LCD-CRT.

Obszerna instrukcja w języku polskim przeprowadzi początkującego użytkownika komputera przez procedurę instalacji karty i przybliży najważniejsze zagadnienia związane z trójwymiarowym obrazem.

Dobrze wykonane podzespoły (pamięci) oraz wydajny system chłodzenia zapewnią niezłą pracę tak w standardowych ustawieniach, jak i przy włączonej opcji Enchanced. Możliwe jest jeszcze mocniejsze przetaktowanie, lecz to już ryzyko.

Gainward GeForce4 Power Pack Ultra/750 XP GS nie jest przeciętną kartą graficzną. Zestaw dwóch kart łączy wydajność i funkcjonalność przydatną w dobie cyfrowych mediów i rozrywki.

Mainward GeForce4 Power Pack Ultra/750 XP GS

Cena: **2159 zł*** ■ Dostarczył: **Multimedia Vision**, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

+ niezła wydajność ■ możliwość obróbki wideo (wejścia + karta FireWire)
- sporo trzeba na nią wydać ■ nazwa mogłaby być krótsza

Internet: **www.mmv.com.pl**, **www.gainward.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:

Model	Cena	Częstotliwość przenoszenia słuchawek (Hz)	Impedancja słuchawek (Om)	Czułość słuchawek (dB)	Częstotliwość przenoszenia mikrofonu (Hz)	Czułość mikrofonu	Podłączeni	Długość kabla (m)	Dodatkowe
mm20	19,90 zł	20-20000	32	101dB (+- 4dB)	50-16000	-62dB (+- 3dB)	2*jack	1,80	pilot
mm30	29,90 zł	20-20000	32	101dB	30-16000	-58dB	2*jack	1,80	pilot
mm40	39,90 zł	20-20000	32 (+-15%)	105dB (+-3dB)	b/d	-58dB (+-2dB)	2*jack	4,00	pilot

Nie ma mnie, słucham muzyki!

Słuchawki Communication MM20, MM30, MM40

Sector

Słuchanie ulubionych MP3 zaczyna być niebezpieczne, kiedy przekręcamy gałkę z napisem 'volume' i dajemy czadu z naszego 400 watowego zestawu, a domownicy zaczynają grozić nam śmiercią. Idealnym rozwiązaniem w takiej sytuacji jest oczywiście założenie na uszy słuchawek. My przeżyjemy i będziemy słuchali muzyki, a domownicy będą mieli święty spokój.

Do opisu otrzymałem trzy pary słuchawek z serii MM. Wszystkie mają bardzo podobne parametry (częstotliwości przenoszenia, impedancje czy czułość), o czym możemy się przekonać, przyglądając się tabelce z danymi. Wspólne wszystkim słuchawkom jest to, że zamontowano w nich pilot do regulacji siły głosu. Te zachowują się dobrze, co znaczy, że nie były słyszalne trzaski czy "przejścia" podczas zabawy pokrętłem. Wszystkie modele były też wyposażone w mikrofon umiejscowiony na jednej słuchawce. Dodając do słuchawki ruchome ramię, jest możliwość ustawienia mikrofonu idealnie przed ustami. W ostatnim modelu MM40, zastosowano lepszej jakości kabel połączeniowy, jak również nieco większe wtyki jack, które mogą nie pasować, jeżeli wyjście słuchawkowe jest umiejscowione głębiej w obudowie wzmacniacza. Modele MM20 oraz MM40 zakładane są na głowę i przytrzymywane tak jak w przypadku standardowych słuchawek - obejmą nad głową. Inne rozwiązanie charakteryzuje słuchawki z modelu MM30, za pomocą specjalnego pałąku słuchawki zakładamy z tyłu na kark. Rozwiązanie bardzo dobre, jeżeli chodzi o utrzymanie ich w danej pozycji. Niestety jestem albo niewymiarowy, może zbyt duży (hm, chyba że słuchawki produkowane są w różnych rozmiarach, np. L, M, XL, XXL) i cała obejma mocno gniotła. Muszę przyznać, że jak na słuchawki za taką cenę, nawet przyzwoicie "pogrywają". O dziwo zakres przenoszenia częstotliwości jedynie minimalnie różnił się od deklarowanego, gdyż dolna granica to 30 Hz - zamiast deklarowanych 20 Hz. Ale prawdopodobnie "jestem upośledzony" i akurat tej częstotliwości nie słyszałem. MM20 i MM30 grają na podobnym poziomie. Sporym atutem MM30 jest to, że dobrze dociskają głośniczki do uszu, co oczywiście poprawia odbiór efektów muzycznych. Ostatni model MM40 bardzo mile mnie zaskoczył - słuchawki (lepszy docisk i lepsze parametry od poprzedników) sprawowały się o niebo lepiej.

Myślę, że zakup tego rodzaju słuchawek dla świętego spokoju domowników (i nie tylko) jest bardzo dobrym pomysłem, tym bardziej że cena jest przystępna. Co prawda, nie są to urządzenia z wyższej półki i dźwięk nie jest rewelacyjny - ale musimy brać pod uwagę to, że są to słuchawki do komputera, a nie dla audiofilów. P

Communication MM20, MM30, MM40

Cena: 1950 zł* ■ Dostarczyl. Manta, ul. Matuszewska 14 bud.4, 03-876 Warszawa, tel. 22 (prefiks) 332 34 50, faks 22 (prefiks) 332 34 60

+ długie przewody ■ cena
- nadają się tylko do komputera

Internet: www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobra cena - ale nie dla audiofilów.

Nowości Sprzętowe

bezprzewodowy odbiornik z wyjściem dla sygnału wideo oraz audio stereo
- pozycja oraz rozmiar obrazu do dostosowania za pomocą przycisków na nadajniku
- obraz odbierany równocześnie na ekranie telewizora/wideo i monitora
- dostępne cztery bezprzewodowe kanały dla wyboru najlepszej jakości
- zakres przenoszenia częstotliwości 2,4-2,485 GHz
- maksymalny zakres działania 100 m (wolnej przestrzeni)
- załączone różnorodne przewody wideo oraz audio
- wymiary produktu (W x SZ x D mm): 173 x 124 x 25 (nadajnik), 130 x 115 x 25 (odbiornik)
- ciężar: 1,65 kg

www.trust.com

Philipsowe nowinki

Firma Philips Polska Sp. z o.o. wprowadziła do oferty handlowej nowe monitory CRT o następujących oznaczeniach: 109P40, 201B40 oraz 202P40. Nowe modele to następcy dotychczasowych monitorów, wywodzących się z linii Business i Professional. Są to produkty zaawansowane technologicznie - rozwiązanie ICE oraz kineskop wykonany w technologii Real Flat Aperture Grille przyczyniają się do wyświetlania naturalnego i pozbawionego zniekształceń obrazu o optymalnym kontraście i jasności (modele 109P40 i 202P40). Wszystkie mają opcję autokalibracji - wyspecjalizowany system stałego pomiaru i regulacji temperatury barw oraz jasności, przedłużający żywotność monitorów o 33%. Dodatkowo nowe monitory spełniają wymogi technologii sRGB (standard poprawnego wyświetlania kolorów na monitorach lub drukarkach opracowany wspólnie przez firmy Hewlett-Packard i Microsoft). Główne przeznaczenie nowych monitorów to segment użytkowników profesjonalnych (agencje reklamowe, laboratoria fotograficzne, studia graficzne, biura projektów, wszelkie aplikacje CAD/CAM/DTP).

www.philips.com.pl



IPC i Ropla

Firma Ropla Computers sp. z o.o. uzyskała status wyłącznego dystrybutora na terenie Polski notebooków firmy IPC. W ofercie znajdują się trzy modele StarNote, Web@Note i MagicNote. Poniżej zaprezentowano przykładowe konfiguracje wymienionych modeli.

1. Web@Note wyposażone są w matrycę aktywną o przekątnej 14,1" z standardową rozdzielczością 1024 x 768. Notebook ma procesor Intel Pentium 4 z zegarem 1,7 GHz, z pamięcią RAM 256 MB, dyskiem twardym o pojemności 20 GB i kartą graficzną ATI Radeon Mobility z 16 MB pamięci oraz zainstalowaną w nim nagrywarką CD-RW. Wszystkie modele wyposażono w wewnętrzny faksmodem, kartę sieciową 10/100 Mb/s, złącze Fire Wire (IEEE 1394), wyjście TV, port IRDA (sugerowana cena detaliczna netto modelu 6559 zł).
2. StarNote ma procesor Intel Pentium III z zegarem 1,1 GHz, pamięć RAM 256 KB, twardy dysk 20 GB, zintegrowaną kartę graficzną SIS630 oraz wbudowany napęd FDD oraz DVD. Matryca aktywna 15-calowa o standardowej rozdzielczości 1024 x 768, a także wewnętrzny modem, kartę sieciową 10/100 Mb/s, port IRDA i wyjście VGA (sugerowana cena detaliczna netto 5939 zł).
3. MagicNote wyposażono w procesor Intel Celeron z zegarem 1 GHz, z 128 MB RAM, dyskiem twardym o pojemności 20 GB, wewnętrzny modem, kartę sieciową, port IRDA i wyjście VGA oraz 14,1" matrycę o maks. rozdzielczości 1024 x 768. Ponadto wbudowano wewnętrzną stację dysków FDD oraz napęd CD-ROM (sugerowana cena detaliczna netto 3920 zł).

Wszystkie wyżej wymienione notebooki objęte są dwuletnią gwarancją, wyposażone w zasilacz i baterię litowo-jonową oraz torbę podróżną.

www.ropla-computers.pl



Nowy i ostry

SHARP wprowadził na polski rynek nowy projektor multimedialny PG M20X. Urządzenie to - przy wadze zaledwie 2,5 kg - dysponuje siłą światła 1 900 ANSI lumenów. Rozdzielczość podstawowa projektora SHARP PG-M20X wynosi 1024 x 768. Gwarantem doskonałej jakości prezentacji jest kontrast 1000:1 (800:1 ANSI). Projektor pozwala na uzyskanie obrazu o przekątnej od 1,02 do 7,62 m. Dzięki zastosowaniu gniazda DVI, projektor SHARP PG-M20X może współpracować zarówno z analogowymi, jak i cyfrowymi kartami graficznymi. Innym atutem, który zwiększa uniwersalność zastosowań nowego projektora, jest zintegrowany głośnik o mocy 2 W. Dzięki niemu osoba prowadząca prezentację może doskonale poradzić sobie bez dodatkowego sprzętu nagłośnieniowego. Projektor SHARP PG-M20X wyposażono również w funkcje, takie jak automatyczne dostrajanie, cyfrowa korekcja efektu trapezu, "elektroniczna lupa", stop klatka oraz ściemnianie obrazu. Tak duże możliwości kontrastują

Dane techniczne:

Satelity: 4*56 W (RMS) ■ **Subwoofer**: 188 W (RMS) ■ **Wejścia**: 2*miniJack ■ **Wyjście**: 1 miniJack na słuchawki (rozgałęźnik) ■ **Dodatkowe**: moduł sterowania system 3D Matrix



Wygląd to nie wszystko - zestaw naprawdę gra bardzo dobrze.

Daj czadu z ZeTem

Logitech Z-560

■ **Sector**

Odpowiednie nagłośnienie pomieszczenia w czasie oglądania filmów z DVD czy grania w ulubioną grę to dość poważny problem. O ile mamy możliwości podłączenia do karty muzycznej czterech niezależnych głośników i ustawienia interesujących nas efektów, to niestety same głośniki dają dużo do życzenia. Na przeciw tym niedogodnościom staje firma Logitech, która zaprezentowała najnowsze głośniki z serii "Z".

Muszę przyznać, że zestaw robi piorunujące wrażenie pod względem wizualnym. Największy jest subwoofer, co nie dziwi, ponieważ w środku zamontowano elektronikę oraz zasilanie zestawu. To tu (tak jak w profesjonalnym sprzęcie audio) dołączane są pozostałe składniki zestawu, a zaliczają się doń cztery satelity oraz panel kontrolny. W satelitach zastosowano innowacyjne membrany, które poszerzają zakres średnich i wysokich częstotliwości. Moc każdego głośnika satelity to 53 waty RMS, co przy czterech głośnikach daje łączną moc 212 wat RMS. Plusem dla "szpanujących" jest możliwość ściągnięcia z głośników ochronnej siatki i w ten sposób uwydatnienia ładnie prezentujących się membran. Z samego subwoofera wyciągniemy 188 watów mocy, co daje razem z zestawem, bagatela, 400 wat mocy muzycznej.

Aby wyeliminować niepowołane zakłócenia basów w subwooferze zastosowano specjalną konstrukcję komór, które równomiernie rozkładają ciśnienie zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz wydobywającej się fali dźwiękowej niskich tonów. Dodatkowo technologia M3D Matrix sprawia, że wydobywający się z głośników dźwięk otacza użytkownika brzmieniem. Należy oczywiście pamiętać o odpowiednim rozstawieniu głośników w pomieszczeniu. Ciekawostką, choć bardzo istotną, jest fakt zgodności całego zestawu z standardem THX, opracowanym specjalnie przez Lucasfilm. Standard ten opracowano specjalnie dla potrzeb prezentacji filmu "Gwiezdne Wojny - Powrót Jedi" (a chyba pamiętamy, jakie efekty dźwiękowe tam słychać?).

Co do samego panelu, który dzięki dodaniu gustownej stopki, można ustawić pionowo - umożliwia on sterowanie parametrami, takimi jak siła basu, rozrzut (przód/tył), ustawienie siły wzmocnienia oraz włączenia i wyłączenie efektu M3D. Brakuje tutaj pokrętła sopranu. :(Dodatkowo znajduje się również wyjście typu jack - do podłączenia słuchawek.

Nieco (a może bardzo) rozczarowuje, że jako zestaw tak zaprojektowany i skonstruowany daje się tu słyszeć trzeszczenie z głośników podczas włączenia zasilania oraz włączenia/wyłączenia efektu Matrix 3D. To niestety nie jedyny "rodzynek w tym zestawie". Trudności mogą wystąpić, gdy próbujemy podłączyć słuchawki do panelu sterującego. Wyjście jack jest osadzone tak głęboko, że właściwie podłączenie słuchawek z nieco grubszą obudową jacka jest niemożliwe. Równie zastanawiający jest fakt, że wyłączając zestaw, w słuchawkach w dalszym ciągu brzmi muzyka!

Do tej pory jednak nie mogę wyjść z podziwu - bowiem nigdy bym nie przypuszczał, że słuchanie muzyki przez "zwykłe" głośniki komputerowe może powodować aż takie wrażenia akustyczne. Dlatego właśnie, jeżeli zamierzacie dokupić mocniejsze głośniki do PC, jest to pozycja warta polecenia.

Logitech Z-560

Cena: **1250,00 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ estetyczny wygląd ■ zgodność ze standardem THX ■ 400 W!
- trzeszczenie przy włączeniu/wyłączeniu zestawu oraz efektu M3D ■ zbyt głęboko osadzone wyście do podłączenia słuchawek

Internet: **www.logitech.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Funkcjonalna, tania, choć niezbyt zaawansowana technologicznie.

Dane techniczne:

Rozdzielczość: do 640 na 480 punktów ■ **Ramki na sekundę:** do 30 (352 x 288) ■ **Podłączenie do komputera:** USB ■ **Długość przewodu:** 150 cm ■ **Mikrofon:** brak ■ **Dodatkowo:** dodatkowa klamerka do mocowania na laptopie

Funkcjonalna i przystępna

Mustek Wcam 300

■ Mike-L

Wielu naszych czytelników kupiłoby kamerę internetową, lecz nawet te najprostsze modele nierzadko kosztują sporo powyżej dwustu złotych. Dla niejednego to już spory wydatek. Czy istnieją urządzenia, które oferują w miarę przyzwoite parametry przy niższej cenie?

Jeśli wziąć pod uwagę cenę, jednym z ciekawszych urządzeń na rynku jest Mustek Wcam 300. Cyfrowa kamera internetowa, oferująca maksymalną rozdzielczość 640 na 480 punktów. Pełną szybkość przechwytywania strumienia wideo, czyli 30 klatek na sekundę, można uzyskać przy rozdzielczości 352 na 288 punktów. Ostrość obrazu ustawiamy ręcznie, obracając obiektywem.

Podstawka jest bardzo stabilna dość duży ciężar oraz gumowe wykończenie nie pozwalają na przesuwanie się urządzenia, nawet mimo dość sztywnego przewodu. Dodatkowym atutem jest alternatywny sposób mocowania - za pomocą specjalnej klamry. Jest to szczególnie przydatne dla użytkowników laptopów i notebooków.

Całość zasilana jest poprzez interfejs USB, przez który przesyłane są także dane.

Sterowniki dołączone do urządzenia pozwalają na ręczne dostosowywanie jakości obrazu lub na ich automatyczny dobór, sterowany algorytmami przygotowanymi przez projektantów. Niestety przy średnim i słabym oświetleniu "filmowanego" miejsca jakość obrazu pozostawia wiele do życzenia. Jeśli jednak obiekty są jasne i wyraźne, nie można się zbytnio przyczepić do jakości, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę bardzo niską cenę urządzenia.

Szczerze mówiąc... należy podkreślić, że jest to chyba jedna z najtańszych kamer na naszym rynku. Doskonale nadaje się do podstawowych zastosowań. Rozmawiający przez Internet zobaczą, jak wygląda interlokutor, a także będą w stanie nagrywać krótkie filmy. Jeśli nie stać was na mocniejszy sprzęt, to wystarczy.

Mustek Wcam 300

Cena: 140 zł* ■ **Dostarczył:** MAX COMPUTERS Sp. z o.o., ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (0 71) 326 01 36 do 40

+ niska cena ■ dwa sposoby mocowania
- średnia jakość obrazu

Internet: www.maxcomp.pl, www.mustek-europe.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Taniocha!

z gabarytami urządzenia - wymiary nowego modelu to zaledwie 223 mm x 83 mm x 318 mm. Połączenie pełnej mobilności z wysoką jakością oferowanego obrazu sprawia, że projektor SHARP PG-M20X jest niewątpliwie jednym z najnowocześniejszych urządzeń w klasie ultraprzenośnych. Projektor objęty jest 2-letnią gwarancją. Cena wynosi około 19 999 zł netto.

www.sharp.com.pl



Atramentem po papierze

Firma Hewlett-Packard zaprezentowała nową drukarkę atramentową HP Deskjet 5550, która zapewnia fotograficzną jakość druku w kolorze. Nowe urządzenie charakteryzuje się niezwykłą wszechstronnością, wydajnością i wygodą obsługi przy drukowaniu różnorodnych materiałów. Model ten ma ponadto bardzo ciekawą, nowoczesną obudowę. Nowa drukarka została zaprojektowana z myślą o tych użytkownikach, którzy szukają przede wszystkim eleganckiej i stylowej drukarki atramentowej, umożliwiającej drukowanie zdjęć cyfrowych najwyższej jakości. Drukarka HP Deskjet 5550 jest pierwszym urządzeniem, które zapewnia optymalizację rozdzielczości do 4800 dpi (rozdzielczość wejściowa to 1200 x 1200 dpi) w druku kolorowym (specjalny papier foto). Opcjonalnie oferowana jest technologia precyzyjnego druku photoret IV. Umożliwia ona drukowanie w sześciu kolorach, dzięki czemu otrzymywane wydruki zdjęć wyróżniają się niezwykłą jakością. Umożliwia ona również drukowanie zdjęć 10 x 15 cm bez marginesów. Model HP Deskjet 5550 wyposażono w wiele nowatorskich, prostych w obsłudze funkcji. Należą do nich funkcja drukowania zrzutów ekranu, funkcja oszczędzania energii oraz czujnik rodzaju papieru. Funkcja drukowania zrzutów ekranu ułatwia wydruk stron internetowych, wyników gier komputerowych i danych dotyczących transakcji finansowych. Można nawet drukować zawartość ekranów aplikacji, które nie udostępniają takiej funkcji, używając po prostu klawisza Print Screen z klawiatury komputera. Czujnik rodzaju papieru automatycznie wykrywa jego rodzaj w podajniku. Czujnik ten samodzielnie dobiera tryb drukowania dostosowany do papieru lub do folii, co pomaga uzyskać najlepszą jakość druku. Model ten będzie dostępny w cenie ok. 699 zł brutto.

www.hp.pl

SPRZĘT



Pine D'music SM-220C to bardzo zaawansowany odtwarzacz muzyki plików MP3, a także z klasycznych kompaktów Audio CD.

Dane techniczne:

Nośnik: płytki CD, CD-R, CD-RW (w tym wielosesyjne) ■ **Zasilanie:** 2 baterie AA ■ **Słuchawki:** stereofoniczne, douszne ■ **Formaty:** Audio CD, MP3 do 320 Kbps ■ **Equalizer:** 4 predefiniowane ustawienia ■ **Waga:** 200 g (bez baterii) ■ **Oprogramowanie:** brak ■ **Dodatkowe:** przewodowy pilot, przewód miniJack-Chinch



Okrągłe, srebrne i cieszy

Pine D'music SM-220C

■ **Mike-L**

W poprzednim numerze CDA opisywaliśmy odtwarzacz muzyki zapisanej na krążkach CD w tradycyjny sposób (Audio CD), jak i w plikach MP3. I nie przewidywaliśmy dla tego urządzenia rekomendacji, ale w końcu przekonaliśmy kolegę techNICK'a ten zmienił zdanie (tekstu już nie zdążył). ;-)

Tym razem samodzielnie zabrałem się za przetestowanie przenośnego odtwarzacza z dość licznej rodziny tego typu urządzeń produkowanych przez firmę Pine. D'music SM-220C jest bardziej zaawansowaną konstrukcją w porównaniu z SM-300T.

Widać to już po rodzaju wyświetlacza, który prezentuje dane, takie jak stan naładowania baterii, aktywowany rodzaj funkcji Repeat (powtarzanie wybranych utworów lub całej płyty), aktywowany tryb A-B (część utworu lub płyty zaznaczony do powtórzenia) stan equalizera (Pop, Jazz, Classic, S-XBS, Normal), odtwarzanie lub pauzę, czas odtwarzania pliku, włączony system przeciwwstrząsowy (A-Shock: 40, 80, 160 lub 480 sekund). W trybie odtwarzania MP3 dochodzą jeszcze informacje, takie jak numer katalogu, jego nazwa oraz numer i nazwa odtwarzanego pliku.

Na pokrywie wokół ciekłokrystalicznego ekranu rozmieszczono przyciski, pozwalające sterować większością funkcji odtwarzacza. Znajdują się tam Play/Pause, Stop, FF (przewijanie w przód lub wybór następnej ścieżki/pliku), FR (podobnie jak poprzedni, tylko w tył), A-B (wybiera początek A i końca B sekcji do powtarzania), Repeat (uruchamia powtarzanie). Przycisk Mode uruchamia tryb menu, dzięki któremu można wybrać rodzaj zastosowanego predefiniowanego korektora dźwięku, zaprogramować funkcję Sleep (wyłączanie urządzenia po pewnym czasie: 10, 20, 30 lub 60 minut) oraz rodzaj ESP (systemu przeciwdziałającemu wpływowi wstrząsów na urządzenie - im krótszy, tym lepsza jakość dźwięku, lecz większa wrażliwość na wstrząsy), kończąc na funkcji Resume (wznawia odtwarzanie muzyki od momentu, w którym wyłączyliśmy urządzenie, bez konieczności ręcznego odszukiwania tego miejsca).

Pine D'music SM-220C pozwala na zaprogramowanie odtwarzania do stu (100) utworów dzięki czemu niemal cały wieczór można nie odrywać się od zabawy, a muzyka będzie grała i grała...

Oczywiście konstrukcja wyposażona jest także w przełącznik Hold, dzięki któremu przypadkowe naciśnięcie dowolnego klawisza nie zatrzyma odtwarzania. Niestety nie działa w przypadku podłączonego między odtwarzaczem i słuchawkami pilota. Dzięki przemyślnej konstrukcji obsługuje większość funkcji, które uzyskujemy za pomocą przycisków na odtwarzaczu. Pilot ma także własną blokadę Hold.

Jako jedno z niewielu urządzeń tego typu wyposażono je w złącze Line Out, co umożliwia pominięcie wewnętrznego wzmacniacza i przesłanie dźwięku bezpośrednio do wzmacniacza zewnętrznego (przydatne w przypadku prywatek sprawdzone).

Jeśli chodzi o jakość odtwarzanej muzyki i obsługę różnego rodzaju płyt Audio CD oraz CD-R, jak również CD-RW, zawierających muzykę oraz pliki MP3 - to niewiele można zarzucić SM-220C. Potwierdziło się ostrzeżenie producenta o tym, że przy ustawieniu bufora ESP na więcej niż 40 sekund dźwięk trochę pogarsza się. Można by też mieć niewielkie zastrzeżenia do plastikowego materiału, z którego wykonano obudowę.

Na komplecie standardowych baterii alkalicznych urządzenie pracuje ponad sześć godzin.

Pine D'music SM 220C jest bardzo ciekawym urządzeniem, które ma jeszcze więcej plusów niż opisywana w poprzednim numerze CDA konstrukcja tego samego producenta. Wszystkim miłośnikom muzyki szczerze polecam ten odtwarzacz.



Pine D'music SM-220C

Cena: **445 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ spore możliwości ■ niezły, wielofunkcyjny pilot ■ funkcjonalny wyświetlacz LCD
- plastikowa obudowa

Internet: **www.msd.com.pl**, **www.pine-dmusic.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pooglądaj i posłuchaj...



Ciekawa, choć spora, obudowa kryje odtwarzacz Audio CD oraz plików MP3, zapisanych na krążkach CD-R oraz CD-RW.

Dane techniczne:

Nośnik: płytki CD, CD-R, CD-RW (w tym wielosesyjne) ■ **Zasilanie:** 2 akumulatory AA (Ni-MH 1200 mAh) ■ **Słuchawki:** stereofoniczne, douszne ■ **Formaty:** Audio CD, MP3 do 320 Kbps ■ **Equalizer:** 4 predefiniowane ustawienia ■ **Waga:** 280 g (bez akumulatorów) ■ **Oprogramowanie:** MusicMatch Jukebox ■ **Dodatkowe:** przewód miniJack-Chinch, płytka z plikami muzycznymi

Dwieście z plusem

Pine D'music SM-200C+

■ techNICK

Firma Pine projektuje i produkuje całą gamę odtwarzaczy plików muzycznych. W jej ofercie znajdują się zarówno urządzenia korzystające z wbudowanej pamięci, jak i modułów wymiennych (karty SmartMedia, CompactFlash), a także krążków CD.

Pine D'music SM-200C+ to przedstawiciel ostatniej serii, czyli konstrukcji pozwalającej na stosowanie płytek Audio CD, a także nośników CD-R oraz CD-RW z plikami MP3. Bez problemu rozpoznawane są katalogi i automatycznie wykorzystywane do segregowania plików. Dzięki temu nawigacja czy wyszukiwanie utworów stają się bardzo proste. Ważny jest fakt, że tak zwane TAGi (informacje o wykonawcy i nazwie piosenki) są wyświetlane podczas odtwarzania, co poprawia komfort pracy z urządzeniem.

Dodatkową zaletą urządzenia jest to, że korzysta ono z dołączonych akumulatorów, które są ładowane w momencie podłączenia zasilacza sieciowego.

Opcja powtórzenia (Repeat) pozwala na powtórzenie odtwarzania pojedynczego katalogu (albumu), pojedynczej ścieżki (pliku), wszystkich ścieżek (plików), losowe odtwarzanie (Random) oraz zwykłe jednokrotne.

Pięćdziesięciosekundowy system antywstrząsowy ma za zadanie niwelować przerywanie odczytu danych z płytek, gdy odtwarzacz poddawany jest wstrząsom (jazda na rowerze, bieganie).

Pine D'music SM-200C+ charakteryzuje się dobrymi parametrami. Jeśli przypadnie wam do gustu, nic nie stoi na przeszkodzie, by nabyć to urządzenie.

Pine D'music SM-200C+

Cena: **330 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ śdobre parametry
- spore gabaryty ■ brak pilota sterującego pracą odtwarzacza

Internet: **www.microman.com.pl, www.leadtek.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Kształt i dźwięk...

40x i USB

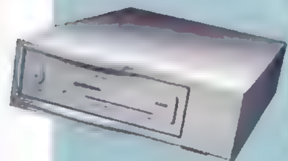
Sony poinformowało o wejściu na rynek nowego modelu nagrywarki wewnętrznej CRX195A, zapisującej płyty z prędkością 40x. W niespełna miesiąc po światowej premierze model jest już w sprzedaży w AB.

Specyfikacja techniczna
- prędkość zapisu/odczytu: 40x CD-R, 12x CD-RW i 48x CD-ROM
- interfejs: IDE UDMA-2
- czas dostępu: 150 ms
- bufor: 2 MB
- metoda zapisu: P-CAV
- tryb zapisu: DAO-RAW
- system ochrony zapisu: PowerBurn
- wymiary: 145,8 x 41,3 x 195 mm
- waga: 1 kg

Stabilność zapisu gwarantuje technologia o nazwie Partial-CAV, polegająca na stopniowym zwiększaniu transferu danych podczas nagrywania aż do osiągnięcia maksymalnej prędkości.

Warto również pamiętać, że wersja bulk tej nagrywarki objęta jest 24-miesięczną gwarancją. Cena dla użytkownika końcowe go to 375 zł brutto.

www.ab.pl

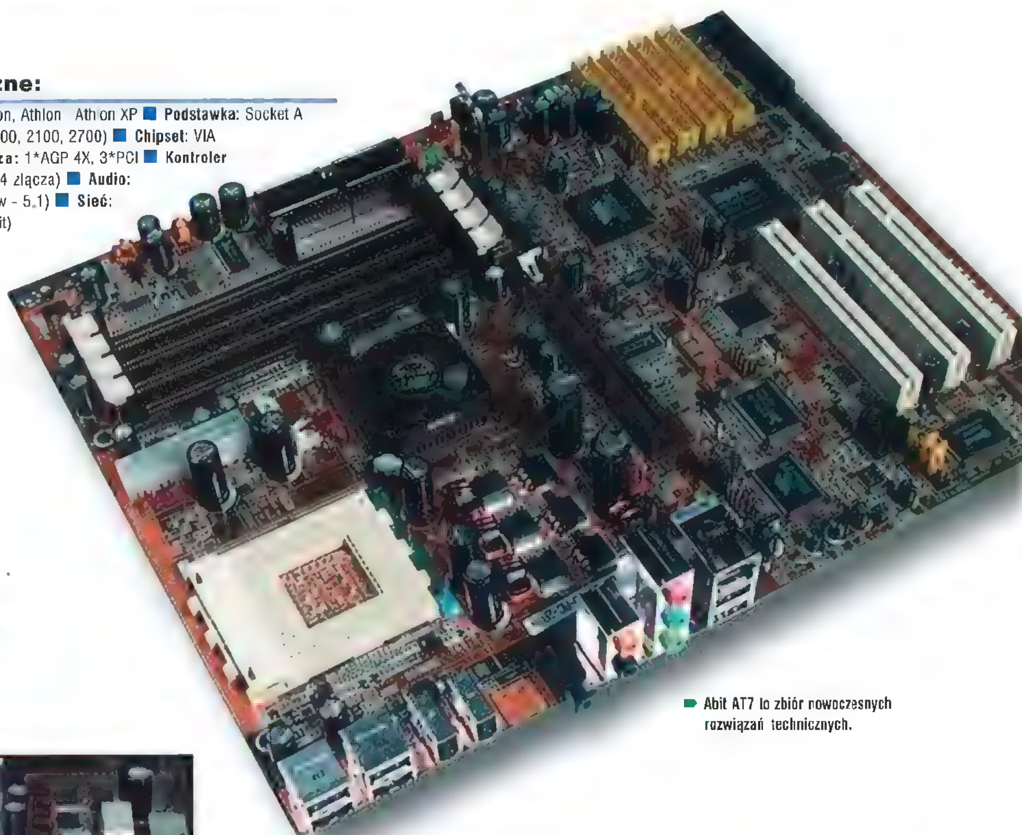


Taśma z USB

Firma OnStream poinformowała, że wprowadza na rynek pierwszy model napędów taśmowych z interfejsem USB 2.0 o symbolu ADR2.60usb. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwe jest szybkie podłączenie urządzenia do komputera, bez potrzeby jego restartowania. Dzięki temu proces backupu jest łatwiejszy i możliwy do wykonania właściwie w dowolnej chwili. Napędy ADR2.60usb zapisują do 60 GB skompresowanych danych na jednej taśmie, z prędkością sięgającą 5 MB/s. Oferowane są w wersji box, zawierającej m.in. taśmę oraz oprogramowanie do backupu i odzyskiwania danych firmy Yosemite - Tape-Ware XE, na którego zakup należałoby w innym przypadku przeznaczyć około 700 USD. Urządzenia wykorzystują opatentowaną przez OnStream technologię ADR drugiej generacji, umożliwiającą równoczesne odczytywanie i zapisywanie ośmiu ścieżek danych. Inne ich zalety to wbudowane servo system, przestrzennie rozproszony kod korekcji błędów (ECC), niski współczynnik błędów (1 do 1019) i niezawodność określana na poziomie 400 000 godzin bezawaryjnej pracy (MTBF). Możliwa jest praca z napędem ADR2.60usb na różnych platformach systemowych - począwszy od Microsoft Windows 95, 95, ME, NT, 2000, a kończąc na Linuksie. Zaletą produktu będzie również atrakcyjna cena, która wyniesie ok. 1160 euro.

www.alstor.com.pl

Dane techniczne:
Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP ■ **Podstawka:** Socket A ■ **Pamięci:** 4*DDR (PC1600, 2100, 2700) ■ **Chipset:** VIA KT333+VT8233A ■ **Złącza:** 1*AGP 4X, 3*PCI ■ **Kontroler RAID:** HighPoint HPT374 (4 złącza) ■ **Audio:** Realtek ALC650 (6 kanałów - 5.1) ■ **Sieć:** Realtek 8100B (10/100 Mbit) ■ **Inne:** optyczne złącze audio (S/P DIF), 2*FireWire



Abit AT7 to zbiór nowoczesnych rozwiązań technicznych.

To nie Gwiezdne Wojny

Abit AT7

■ **Maciej Lewczuk**

Płyty główne, tak jak większość sprzętu komputerowego, ewoluują. Nie oznacza to jedynie montowania nowych chipsetów i dokładania do kawałka laminatu kolejnych elementów poprawiających funkcjonalność.

Ewolucja przede wszystkim wiąże się tu z rozwojem elementów, które mogą poprawić komfort pracy, a pomijaniem tych niezbyt dobrze rokujących na przyszłość. Tego typu założenia doskonale uwidoczniono w najnowszym dziele inżynierów firmy Abit. AT7 to konstrukcja na miarę nowych czasów.

Format ATX od kilku lat wydaje się nieśmiertelny, lecz tak jak poprzedni Baby-AT, i ten odejdzie do lamusa. Teraz jednak na płytce drukowanej zamontowano podstawkę Socket A pod procesory AMD i inne spotykane w tego typu konstrukcjach płyt złącza. Jednak wykorzystano tu tylko złącze AGP oraz trzy PCI. Można by myśleć, że nie jest to liczba oszałamiająca, ale w zupełności wystarczy, gdyż zainstalowany układ sieciowy Realtek pozwala na podłączenie do sieci 10/100 Mbit. Kość systemu audio jest w stanie podać sygnał (muzykę i dźwięki) na sześć głośników, czyli w standardzie 5.1; co ważne - także wyprowadzić sygnał optyczny, dzięki czemu możliwe jest zastosowanie zewnętrznego dekodera Dolby Digital. Kolejną ciekawostką jest zamontowanie na stałe sześciu portów USB (w tym dwóch USB 2.0) oraz dwóch dodatkowych, znajdujących się na śledziu (metalowej zaślepce), jak i dwóch złączy IEEE 1394 (FireWire). Dlaczego zamontowano ich aż tyle? Spieszę z wyjaśnieniami. Płyta NIE MA złączy PS/2, do których do tej pory podłączano klawiaturę i mysz. Zamiast nich wykorzystano porty USB. Jest to przeniesiona do praktyki myśl o odejściu od starych i niezbyt "elastycznych" rozwiązań technicznych.

Kolejną ciekawostką jest zastosowanie czterech złączy pozwalających na obsadzenie pamięci DDR. Nie stosuje się tego rozwiązania dość często, gdyż aby obsadzić wszystkie cztery porty, potrzebne są specjalne moduły pamięci.

Następną innowacją jest zamontowanie - prócz standardowych dwóch złączy IDE Ultra DMA33/66/100/133 - procesora RAID firmy High Point, który zapewnia dodatkowe... cztery złącza. Oznacza to ni mniej, ni więcej, tylko to, że płyta jest w stanie obsłużyć do dwunastu napędów IDE! Stacja graficzna lub serwer mogą być dzięki temu naprawdę potężne.

Płytę kupujemy w eleganckim i poręcznym opakowaniu, przypominającym walizeczkę. Znajduje się w niej - prócz płyty i złącza z dodatkowymi portami USB (śledź-zaślepka) - także instrukcja obsługi oraz płytka CD z niezbędnymi sterownikami, jak również oprogramowaniem dodatkowym (Norton AntiVirus 2002, Hardware Monitor). Przewody IDE oraz FDD pokryto czarną emulsją, dzięki czemu wyglądają charakterystycznie. Ponadto znajdziemy metalową płytkę, dzięki której złącza zamontowane na płycie będą widoczne, a z tyłu obudowy nie będzie ziejącego pustką otworu, gdyż standardowe zaślepki tego typu (ATX) nie pasują do AT7.

Należy podkreślić, że dołączono też specjalne plastikowe paski do spinania przewodów wewnątrz obudowy. Za ich pomocą bez problemu utrzymujemy porządek w obudowie.

Abit AT7 jest doskonałą płytą, której ciekawe rozwiązania techniczne pozwolą na zastosowanie jej w niemal każdej sytuacji - od domowego komputera poprzez silną stację graficzną do serwera plików.

(i) Abit AT7

Cena: **745 zł*** ■ Dostarczył: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

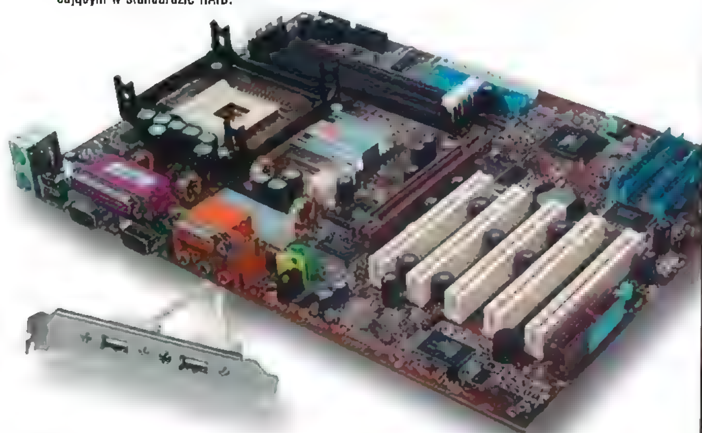
(+) nowoczesna, zaawansowana konstrukcja ■ możliwość podłączenia do 12 urządzeń IDE ■ cztery złącza na pamięci DDR

(–) mało złączy PCI

Internet **www.california.pl, www.abit.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Niemal wszystko w jednym!


Via P4X-266A z dodatkowym kontrolerem IDE, pracującym w standardzie RAID.

Dane techniczne:

Dla procesorów: P4 (478-pinowych) ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Pamięć:** 3*DDR ■ **Złącza:** 1*AGP, 5*PCI, 1*CNR ■ **Układ dźwiękowy:** wbudowany, zgodny z AC97 ■ **Inne:** IDE RAID, złącze IrDA, Game Port

To nie kafelki - to P4

Via P4X-266A

■ techNICK

Co zrobić, gdy nie nadążamy ze śledzeniem gnającej do przodu techniki, a ciągle zatykający się serwer zmusza nas, by dokonać jego unowocześnienia? Może warto zainteresować się procesorem P4 oraz płytą główną firmy Via.

I choć nadal ceny procesorów P4 oraz osprzętu do nich są stosunkowo drogie w porównaniu z konkurencją, warto przyjrzeć się najnowszemu dziecku firmy Via Technologies. Mowa tutaj o płycie główne,, przeznaczonej do pracy z procesorami z rodziny Intel Pentium 4 (478 pinowymi). Taktuje ona procesor z częstotliwością od 1,5 GHz do 2 GHz. Dzięki zastosowaniu chipów, takich jak Via Apollo P4X266A oraz VT8233, płyta zyskała kilka ciekawy rozwiązań. I tak, dzięki temu rozwiązaniu oferowana jest szyna FSB, taktowana częstotliwościami rzędu 400 MHz, jak również z możliwością obsługi do 3 GB pamięci RAM typu DDR266 DIMM. W slotach umieszczono AGP w wers,i 2.0 z możliwością pracy w trybach 1x/2x/4x, 5 slotów PCI oraz slot CNR Ponadto zaimplementowano kartę muzyczną bazującą na układzie CMI8738, zgodną oczywiście z AC97. Znajdziemy również "perełkę" w postaci dodatkowego kontrolera, który pracuje w standardzie IDE RAID 0,1, co umożliwia tworzenie macierzy dyskowych zgodnych z tym standardem. Powinno to ucieszyć wszystkich tych, którzy zamierzają postawić lub unowocześnić własny serwer.

Płyta powinna znaleźć zastosowanie wszędzie tam, gdzie wymagamy dużej mocy obliczeniowej i niezachwianej stabilności pracy. Główną zaletą produktu jest to, że ma IDE RAID i możliwość obsługi do 3 GB pamięci RAM. A to powinno zadowolić każdego administratora serwera. Chociaż przyznam szczerze, że nawet w moim domowym komputerze przydałaby się macierz dyskowa. :)

Via P4X-266A-RA

Cena: **414 zł*** ■ Dostarczył: **AB SA**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

+ IDE RAID na pokładzie ■ do 3 GB pamięci RAM
− brak instrukcji w języku polskim

Internet: **www.ab.com.pl, www.viatech.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ścieżki w zieleni!

Płyta od VIA

Firma VIA Technologies przedstawiła płytę główną VIA P4PB Pro, ustanawiając nowy standard wydajności dla platform Pentium(r) 4. VIA P4PB Pro łączy najnowsze i najwydajniejsze wersje mostków w chipsetach: Apollo P4X333 North Bridge oraz VT8235 South Bridge. P4PB Pro ma imponujące parametry, w tym obsługę AGP 8x, 533/400MHz FSB, najszybszy obecnie kontroler pamięci, oferujący Pentium(r) 4 transfer 2700 MB/sec przy użyciu nowych pamięci DDR333 SDRAM. Dodatkowo płyta ma USB 2.0/1.1, IDE ATA/133, IEEE 1394, kartę sieciową 10/100 oraz wyjście Smart Card. Karta muzyczna (VIA VT1616), zintegrowana z płytą, oferuje 6-kanałowy, cyfrowy dźwięk o bardzo wysokiej jakości. Obsługuje cyfrowe i optyczne wyjścia S/PDIF. Dodatkowo VIA P4PB Pro wyposażono w śledź S/PDIF, który idealnie pasuje do dowolnej obudowy komputera. Śledź S/PDIF umożliwia przesyłanie sygnału cyfrowego między urządzeniami, eliminuje straty jakości, co występuje bardzo często w przypadku tradycyjnych, analogowych urządzeń. Karta sieciowa znajduje się na płycie głównej i odpowiada za nią ethernetowy chip VIA VT6105M 10/100Mbps. Kontroler VIA VT6306 Fire II IEEE 1394 oraz zintegrowane VIA USB 2.0 umożliwia sprawną komunikację z nowszymi peryferiami komputerowymi oraz urządzeniami multimedialnymi, takimi jak cyfrowe kamery wideo, odtwarzacze MP3, drukarki.

VIA P4PB Pro dostępna jest w dwóch wersjach
- P4PB Pro-FL jest wersją Premium wyposażoną we wszystkie opisane wyżej parametry,
- P4PB Pro-L jest wersją Plus, która od Premium różni się brakiem IEEE 1394; oprogramowanie FliteDeck(tm)

Użytkownicy płyty głównej P4PB Pro mogą cieszyć się korzyściami, jakie oferuje im dołączone oprogramowanie FliteDeck. FliteDeck(tm) jest softwarem zarządzającym systemem, który umożliwia użytkownikowi pełną kontrolę systemu poprzez przyjazny i prosty w obsłudze panel. Wśród cech FliteDecka(tm) warto wymienić overclocking, monitoring systemu, aktualizację BIOS-u. Pakiet składa się z czterech narzędzi: MissionControl, JetStream, FlashPort i SysProbe.

www.viavpsd.com

Sony wydłuża

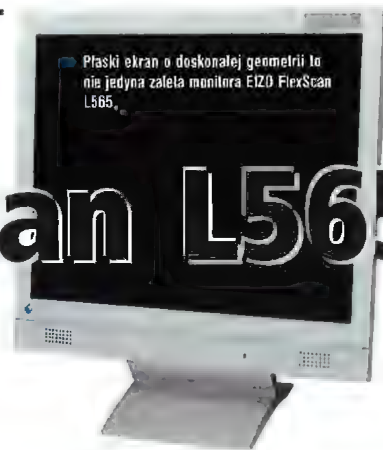
AB wydłuża gwarancję na wszystkie napędy optyczne w wersji bulk firmy Sony - do 24 miesięcy. Dwuletnią gwarancją objęto produkty, których data produkcji jest późniejsza niż 1 stycznia 2002 r., a zakup w AB nastąpił po 1 czerwca br. Nowe zasady gwarancji dotyczą następujących produktów z oferty AB:

CD-ROM 52x BULK
DVD-ROM 16x BULK
CD-RW 24x BULK
CD-RW 40x BULK

www.ab.p

To nie Gwiezdne Wojny

EIZO FlexScan L565


Płaski ekran o doskonałej geometrii to nie jedyna zaleta monitora EIZO FlexScan L565.

Mike-L

Siedemnastocalowy ciekłokrystaliczny monitor ma ekran o wielkości niemal odpowiadającej gabarytom obrazu, jaki można uzyskać na monitorach dziewiętnastocalowych. Czy to jedyna zaleta? A coraz popularniejsze elcedeki nie mają wad?

EIZO FlexScan L565 ma niemal same zalety. Niemal, gdyż należy wspomnieć o jednej ogromnej wadzie. Jest bardzo drogi, biorąc pod uwagę kwoty, jakie zarabiają przeciętni ludzie, którzy zamierzają zakupić monitor lub cały zestaw komputerowy.

Pomijając ten fakt, wyświetlacz charakteryzuje się doskonałą jakością obrazu. Jak przystało na matrycę LCD, geometria stoi na najwyższym poziomie - każdy punkt ma stałe położenie. Nominalna rozdzielczość, w której poszczególne punkty panelu odpowiadają jednemu pikselowi, generowanemu przez kartę graficzną, to 1280 na 1024, a optymalne odświeżanie obrazu to 75 herców, choć przyznam, że działał nawet z 85; mimo to zdarzyło się tak, ponieważ zapomniałem przestawić tę wartość podczas zamiany monitorów.

Zaletą, jaką także należy podkreślić, mówiąc o konstrukcjach EIZO, jest obudowa, w której upakowano nie tylko dwa jednowatowe głośniczki ze wzmacniaczem, ale także elektronikę odpowiedzialną za przetwarzanie sygnałów generowanych przez kartę graficzną, jak również zasilacz sieciowy. Wszystkie przewody podłączamy bezpośrednio do panelu.

Dane techniczne:

Przekątna: 17 cali ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub, DVI-D ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1280 na 1024 punktów ■ **Plamka:** 0,264 mm ■ **Czas reakcji komórki:** 30 ms ■ **Kontrast:** 400:1 ■ **Pobór mocy:** do 45 W ■ **Dodatkowe:** wbudowane stereofoniczne głośniki (2*1 W)

Poza rozdzielczością oraz wielkością plamki (0,264 mm) oraz przekątną ekranu panel nie różni się zbytnio od opisywanego w numerze 6/2002 CDA monitora L365.

EIZO FlexScan L565 doskonale spisuje się w zestawie dla grafika komputerowego, analityka giełdowego (dużo okienek z różnymi wskaźnikami i statystykami, wykresami), jak również dla osób parających się pisaniem tekstów czy komponujących muzykę. Jest świetnym urządzeniem dla tych, których na to stać i jednocześnie wymagają oni doskonałych parametrów.

EIZO FlexScan L565

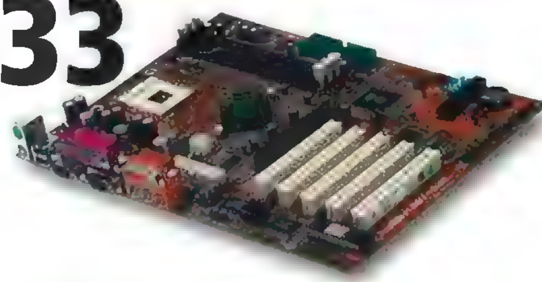
Cena: **4800 zł*** ■ Dostarczyl: **I.T.P. Sp. z o.o.**, ul. Lubeszowska 5, 04-308 Warszawa, tel. (0 22) 879 77 77, faks (0 22) 612 44 22

+ ekran niemal jak w 19-calowym CRT ■ doskonała jakość obrazu
- jak zwykle... cena

Internet: **www.itp.com.pl, www.eizo.com**

Podstawa

Abit SD7-533



Mike-L

Zaoszczędziłem nieco pieniędzy i chciałbym kupić procesor Intel Pentium 4 Northwood. Jaką płytę główną wybrać? Nie potrzebuję kontrolera RAID, obsługi pamięci Rambus ani żadnych specjalnych dodatków. Wybór jest teraz spory...

A może by tak Abit SD7-533? Płytę zbudowano przy wykorzystaniu chipsetu firmy SiS, na który składają się układy SiS 645 i SiS 961. Pozwalają one korzystać z urządzeń IDE, pracujących w trybach Ultra DMA 33, 66 i 100 oraz kart graficznych wymagających złącza AGP w standardzie 2x oraz 4x. Obsługiwane pamięci to trzy moduły DDR 200, 266 i 333 MHz.

Generowaniem oraz obróbką dźwięków i muzyki zajmuje się kość C-Media 8738, która jest w stanie obsłużyć nawet sześć kolumn standardu 5.1, co jest niestety opcją (zaślepka z wejściami oraz wyjściami audio dla dodatkowych kolumn oraz złącza cyfrowe + dwa dodatkowe USB).

Sporo miejsca wokół podstawki procesora pozwala na zamontowanie standardowych, jak i znacznie wydajniejszych systemów chłodzenia.

Kupując tego typu płytę należy wziąć pod uwagę fakt, że wymaga ona zasilacza gotowego do pracy z urządzeniami ATX 2.0, a to oznacza, że powinny mieć dodatkowy przewód z kwadratową czteropinową wtyczką.

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4 Socket 478 ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Pamięci:** 3*DDR (PC 1600/2100/2700) ■ **Chipset:** SiS 645 i SiS 961 ■ **Złącza:** 1*AGP 4x, 5*PCI ■ **Kontroler RAID:** brak ■ **Audio:** C-Media 8738 ■ **Sieć:** brak ■ **Inne:** opcjonalnie dołączana zaślepka ze złączami audio (brak w tej wersji)

Na dołączonej płytce znajdziemy sterowniki do popularnych systemów (prócz Linuksa), a także dodatkowe oprogramowanie, wśród którego najważniejszym elementem jest Norton AntiVirus 2002.

Abit SD7-533 to prosta i dość stabilna, jeśli chodzi o pracę, płyta główna pod Pentium 4 (Socket 478). Niezbyt wysoka cena to także niewiele udogodnień oferowanych przez droższe urządzenia tego typu. Jeśli nie potrzeba nic ponad to, co oferuje konstrukcja Abit, można ją wziąć pod uwagę przy zakupie.

Abit SD7-533

Cena: **430 zł*** ■ Dostarczyl: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

+ niezła cena ■ stabilna praca
- nic ponad standard

Internet: **www.california.pl, www.abit.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE o/Warszawa,
Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09.
3. Telefonicznie (0-prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0-prefiks 22) 511 76 60.

Ruch S.A.

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do 5 dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty.

Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (022) 532 87 31, ...815, ...819, ...820, infolinia 0-800-1200-29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia (najpóźniej w dniu następnym) na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa
Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
- Przedpłaty prenumeraty przyjmujemy do 5 sierpnia

Reklamacje CD przyjmuje Redakcja CD-Action, ul. Dembowskiego 57/61, 51-667 Wrocław, tel. (071) 3452131, fax (071) 3452142

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Wrzesień, nr programu ... /2002

- [ ] 3 numery ... 48,00 zł
- [ ] 6 numerów ... 90,00 zł
- [ ] 12 numerów ... 156,00 zł
- [ ] numery archiwalne ...

- [ ] proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o. sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia

Czytelny podpis ...



opłata ...

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR0

9 | W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 09/02

tytułem cd.

08

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010 00 371299 PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Wrzesień, nr programu ... /2002

- [ ] 3 numery ... 48,00 zł
- [ ] 6 numerów ... 90,00 zł
- [ ] 12 numerów ... 156,00 zł
- [ ] numery archiwalne ...

- [ ] proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o. sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia

Czytelny podpis ...



opłata ...

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035

nazwa odbiorcy cd: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR0

9 | W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd

tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 09/02

tytułem cd.

08

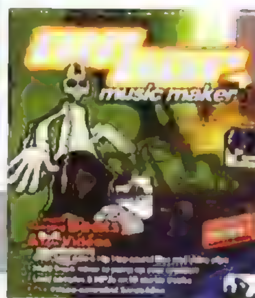
Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Letnia promocja prenumeraty!

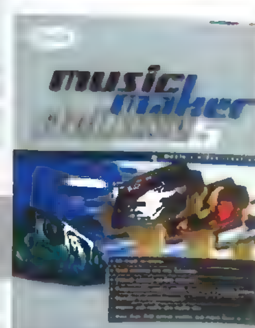
Zamów prenumeratę na rok i wybierz jeden z podanych poniżej programów muzycznych.



1. Magix Hip Hop Maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. Można wybierać spośród ogromnej ilości dźwięków i wideo, można nagrać własne. Rzadko spotykane efekty to m.in. scratchbox.



2. Magix DJ Remixing Kit
Pozwala na budowanie "zabójczo brzmiących" utworów oraz remiksowanie ulubionej muzyki. Posiada możliwość połączenia swoich dźwięków z filmem w formacie AVI. Komplet to 3CD.



3. Music Maker Generation 5 DeLuxe
Umożliwia wyprodukowanie swojej własnej muzyki i wideoklipów. 4 płyty CD ponad 2700 sampli, ponad 600 grafik i klipów wideo, 48 kanałów, mnóstwo efektów, syntezator analogowy, automat perkusyjny, sampler.



4. Magix MP3 Maker + MP3 Encoder
Pozwala na załadowanie plików z internetu lub własnej kolekcji CD. Umożliwia miksowanie i wypalenie własnej płyty CD z hitami według własnego wyboru, tworzenie własnych playlist, miksowanie na żywo, edycje muzyki (czyszczenie, usuwanie hałasow itd.)

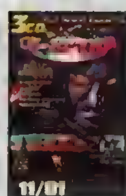


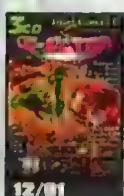
5. Magix DJ Jean Music Maker
Pochodzący z Amsterdamu, uznany DJ trancowy. Jego singiel "The Launch" królował na klubowych parkietach całego swiata. W skład pakietu wchodzi 16 sciezkowy aranżer, efekty, mikser oraz ponad 1000 sampli autorstwa DJ'a Jeana.



6. Magix Techno M
Techniczna ekstaza na PC: rave, trance, electro, acid, goa, house, club sounds i wiele innych stylów. Specjalnie przygotowane pętle dźwiekowe pozwolą natychmiast na tworzenie kompletnych części utworów. Do dyspozycji otrzymujesz softwarowy syntezator analogowy. Z jego pomocą stworzysz własne linie basu i "kwaśne" acidowe brzmienia.

Dostępne numery archiwalne:





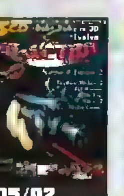


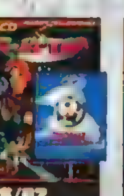


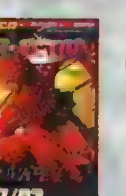












Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz
- Cena archiwaliów 12 zł lub 18.50 zł

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 12 zł lub 18,50 zł lub 15 zł numer z DVD.

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION
LISTY, LISTY, LISTY...

Hej!
Szczerze mówiąc, to dziś upał taki, że w ogóle nie mam pomysłu, jaki wstęp napisać. Zatem - nie napiszę [jak ja lubię tę robotę :)]. Zaproszę tylko na kanał #cdaction w każdy piątek w godzinach 14-16 [będzie ktoś z redakcji], do lektury Action Maga na CD [no i o wspieranie go tekstami] oraz... do lektury tej edycji AR - no i do pisania listów! Bo bez listów nie będzie AR i nie będziecie mieli co czytać. Ot, co. A teraz do roboty! :)

Myśl miesiąca:
Niektórzy politycy są jak małe dzieci: wierzą, że dostaną wszystko, jeśli tylko będą głośno krzyczeć.
(c) Lady Astor

Zmieńcie logo i okładkę

Od jakiegoś czasu na łamach CDA zaczyna dziać się wielka rewolucja - rewolucja, która - moim zdaniem - wyszła i wychodzi wam na dobre. (...) Ale sporo jest za wami i także sporo przed wami, moim zdaniem, musicie się ciągle rozwijać, każdy numer powinien być zaskakujący, wręcz szokować potencjalnego nabywcę, nie tylko wewnętrznie, ale i zewnętrznie.

Zatem nasączymy nasz papier środkiem na przeczyszczenie i damy nagą jakąś seksy laskę na okładkę - efekt gwarantowany. Kiszki wam skręci (efekt wewnętrzny) i ręce się zatrzęsą (efekt zewnętrzny). :)

Dlatego myślę, że chyba nastała już pora, aby zmienić nieco wygląd okładki, jak i logo głównego. Nie śmiem nawet podważać tego, że aktualna jest zła. Ba, komponuje się bardzo dobrze. (...) Ale wysłużone logo niezbyt dobrze komponuje się z nowymi grami. Obecny świat, w którym my żyjemy, jest to świat wielkich przemian, "złota era", bo tylko tak go można nazwać, wyznacza nam pewne, nowe wzorce i wartości, które zmierzają w świat cybernetyki i fantastyki. Moim zdaniem - wasza okładka powinna być bardziej "futurystyczna", ale nie do końca. Nowe logo i rozplanowanie zawartości bardzo dobrze wpłynęłoby na prestiż czasopisma.

Prawdę mówiąc, myśleliśmy już o pewnym 'liftingu' naszego logo. Ale... to chyba jedna jedyna rzecz, która pozostała NIEMAL niezmienna od początku istnienia pisma. Faktem jest, że jest (za) duże, w pewien sposób kiczowate i czasem nie bardzo komponuje się z tym z grafiką na okładce. Ale... to nasza tradycja. A tradycja to skarb. To raz. Po drugie, przypominają się nam rozmaite Pamele Anderson itepe, które stale i wciąż pozwalają się kroić chirurgom plastycznym po to, żeby wyglądać pięknie, modnie i być na topie. Widać nie mają do zaoferowania nic ponad własną urodę... (i to DOPIERO jest komercja!). Reasumując: nie mówimy, że nasze logo będzie po wsze czasy takie samo - ale póki co zakusów, by je zmienić, nie mamy. Jest, jakie jest - ale jest...

(...) Wiem, że starsi czytelnicy zapewne nie wybaczyli wam zmiany logo i okładki, gdyż są do niej przyzwyczajeni [ja w pewien sposób nawet też], ale trzeba patrzeć w przyszłość. Zmiana okładki, pod warunkiem że na lepsze, na pewno nie zaszkodzi starszym czytelnikom - zrozumieją to, a za to może zyskać rzeszę innych bardziej wymagających czytelników.

Nie bardzo jednak rozumiem, co masz na myśli, mówiąc o "zmianie okładki". Na czym te zmiany miałyby polegać?

Jeżeli jesteśmy już przy wystroju pisma, chciałbym się wypowiedzieć na temat organizacji grafiki czy "ubioru" stosowanej przy recenzjach. Ten temat także zmusza mnie do oceny na minus. (...) Niekiedy czytając recenzje odnoszę wrażenie, że czasem nie dajecie równych szans w recenzjach pod względem grafiki wszystkim grom, a niektóre układy, jakie powinny być wręcz promujące, po prostu "maścicie". Nie będę tutaj oddalał bukwie [wohohoho! Takiej pisowni "Bóg wie" często nie spotyka się:) - Smg] ***jak daleko i wezmę do ręki CDA 06/02. Układ graficzny gry Dugeon Siege, moim zdaniem, kompletnie wam nie wyszedł. Te brzydkie ramki i mieczyki przed tytułami w ogóle nie pasują do klimatu gry, wręcz psują cały czar, który niewątpliwie z niej emanuje.***

Kłóciłbym się!

Z kolei przerzucę kilka kartek w tył i co widzę? Recenzje gry The Holy Sword. I do jej układu graficznego nie można się praktycznie przyczepić - jest o niebo lepszy od DS.

...Hę!? A mnie akurat wpienia ten paskudnie zielony tytuł... a strona jest tak do bólu standardowa - tzn. niczym nie wyróżnia się, nie zostaje w pamięci... Jak widzisz każdemu podoba się co innego i trudno wszystkich naraz zadowolić.

Wiem, że z moich słów wynika to, iż zaprzeczam samemu sobie, gdyż powinna być równość dla wszystkich, i tak uważam, tylko chciałem przedstawić to, że jesteście niekonsekwentni wobec wszystkich, a niekiedy w ogóle wam nie wychodzi.

A kto powiedział, że mamy być sprawiedliwi? Nigdy i nigdzie nie ma równości! Zresztą sami twórcy danej gry czasem stawiają się na z góry straconej pozycji, gdy np. zrobią jako bonus jakieś dwie biedne tapetki i koniec (albo i NIC nie zrobią). A inni przysyłają dosłownie gigabajty tzw. artworków (rendery, tapety, postacie, budowle, potwory itd.). I nic w tym dziwnego, że ta druga gra wygląda LEPIEJ - bo było z czego wybrać i odpowiednio dobrać grafy, by stworzyć jakiś klimat itd. I co wtedy?

Domyślam się, że pomysł na układ graficzny czasami jest trudno znaleźć, ale czy wszystkie recenzje nie mogą wyglądać tak samo jak recenzja gry EtherLords (tak na marginesie - układ graficzny tej recenzji to po prostu majstersztyk).

I zaraz posypałyby się pretensje, że 'wszystko na jedno kopyto", a poza tym patrz wyżej - materiały graficzne do Etherlords zajmują u nas na HDD ze 2 GB...

Na koniec chciałbym coś powiedzieć czytelnikom, mianowicie zastosujcie się do mojej rady: jeżeli napiszecie list, a zostaniecie zrypani, to jest wręcz jest powód do dumy, bo zrypał mnie sam Smuggler :)), jeżeli wasz list zostanie pochwalony, też jest powód do dumy :)), jeżeli wasz list nie zostanie zamieszczony - to jest powód, żeby napisać kolejny :)), jejku, naprawdę w czym problem ;)).

Elevandar

No właśnie! Listy pisać, ludzie, do roboty! Jak wszyscy będą chcieli TYLKO czytać, to... nie będzie co czytać! Proste.

Czaty i reale

Nareszcie zdecydowałem się do Was napisać. Do zrobienia tego zachęcił mnie list Wiedźmy (2/2002). Napisała w nim, że nie rozumie ludzi, którzy wolą spotkania np. na czacie od tych w realu. Otóż, nie każdy człowiek jest osobą kontaktową. Ja też do nich zdecydowanie nie należę. Pozwolicie, nieśmiali, że wypowiem się w naszym imieniu: MY nie wolimy spotkań w Internecie - my wybieramy je z konieczności. Dlaczego? Bynajmniej dla mnie niemożliwe jest - powiedzmy - zaczepienie przechodzącej koło mnie dziewczyny - a jak sprawa ma się w Necie? Dwa kliknięcia i już. A gdy się rozmowa nie klei, wystarczy klik i po sprawie. A w realu? No cóż, nic nie jest już takie proste...

I na tej samej zasadzie: a po co czytać, to trudne, skomplikowane - lepiej włączyć TV albo przejrzeć komiks stworzony na podstawie książki. Już Rzymianie mówili "przez trudy do gwiazd". To, co przychodzi lekko, lekko też odpuszczamy. Popatrz na alpinistów - toż mogliby wjeżdżać na te szczyty np. kolejką linową albo helikopterem... Czemu tego nie robią? Bo przezwyciężanie trudności (i swoich ograniczeń) daje im nieziemskiego kopa i satysfakcję... A tak - łatwo nawiązana znajomość wkrótce stanie się jeszcze łatwiej zakończoną znajomością. Wszak tyle innych dziewczyn jest jeszcze na czatach - po co się starać, wysilać, poznawać, starać zainteresować...

Jeszcze jedno: Smuggler, muszę ci coś powiedzieć: zastanów się czasem, co piszesz do AR. Mówię tak dlatego, iż większość twoich textów wprowadzam w życie, czyli np. używam ich w szkole... a jak kiedyś w AR znajdę coś takiego "nie ten tego", wyrwie mi się i powiem to do nauczycielki? :) Zwalę na CDA. ;)

Little Boy

A zwal, skoro już musisz... :)

Action Reduction

Po przeczytaniu AR czuję większą niechęć do tego "pisma" niż zwykle. Kupiłem je, ponieważ jechałem na długi weekend w góry i nie miałem co czytać w drodze. Nie mogę zrozumieć głupoty Cezarego Klimasza. NIC nie upoważnia was do chamstwa.

Nie tylko NAS. To aluzja. Poza tym jeśli widzisz gdzieś na naszych łamach przejawy chamstwa, radzę udać się jednocześnie do okulisty i psychiatry - tak czy siak potrzebujesz pomocy. Złośliwość - tak, chamstwo - nie. To moja dewiza.

Tym bardziej że to do was należy ostatnie słowo. Natomiast w jednym się z panem Cezarym zgadzam, czuć od was komercją na milę.

Wiesz co... To się czyta (dla mniej ambitnych: ogląda), a nie wącha...

Wasza odpowiedź na ten zarzut to totalny idiotyzm, standardowo jak w każdym zresztą przypadku krytyki nie na temat, i chamstwo.

Bośmy 'polish hamy' i chamstwo we krwi mamy, wzięliśmy to od mamy, ale ci nie damy, bo robimy z niego hologramy [potem je sprzedamy]. Już teatrzyk zamykamy i więcej nie gadamy, a poza tym wszystkim życzymy źle nam z oczu patrzy. Ole! Zadowolony?

A przydałoby się wam trochę samokrytyki, bo poziom waszego pisma - według mnie - hm... jakby to ująć, nie jest "zbyt" wysoki. A jedyny powód, dla którego trzymacie się na rynku, to te płyty, jakie dołączacie. Prości ludzie, używający komputera (innymi słowy, około 10-letnie wieśki) jak widzą 3 płyty za 18 złotych, szaleją z radości i kupują.

[zieeewnięcie] A rozmaici krzywi ludzie piszą takowe teksty, bo czują się dzięki nim mądrzy i wspaniali. Ale tylko tak się czują - bo nawet średnio inteligentny człowiek byłby przecież w stanie bez problemu wygenerować kilka sensownie brzmiących zarzutów w stosunku do CDA, nie uciekając się do tak prymitywnych zagrywek. A tobie wydaje się, że obrazisz nas takimi tekstami? Buahahaha! Niestety - jesteśmy już za starzy (ma się już te 12 i pół roku oraz trzy dni, ha!), by się przejmować czymś tak dziecinnym. Spróbuj może poprzewracać nam babki w piaskownicy, a WTEDY wkurzymy się.

Najlepszy dowód to listy, jakie dostajecie.

A ten to już dowód koronny :). Tu nas totalnie zagiąłeś. Leżymy i kwiczymy, bo nie możemy zaprzeczyć - czasem dostajemy takie listy, że autentycznie - rozpacz bierze. Auuuuuuu! [Rozpaczliwe wycie do księżyca.]

Nie mówię, broń Boże, że nie czytają was też ludzie zrównoważeni psychicznie. A niestety profesjonalne pisma jak: Secret Service, Gambler, Reset plajtują. Rest in Peace (Pier* VAT i nasz rząd).***

Oraz Żydzi i masoni, których niecne knowania doprowadziły do upadku owych pism. Aha - mafia albańska też w tym maczała palce! Poza tym (tak między nami) profesjonalizm polega TAKŻE na tym, by umieć przetrwać na rynku. W argumentacji: "w pojedynkach powietrznych zginęli wszyscy profesjonalni i doskonale wyszkoleni piloci, na polu walki pozostali tylko zwycięzcy: amatorzy, niemający pojęcia o lataniu i walce" tkwi jakaś sprzeczność, przyznasz?

Teraz nie ma żadnej porządnej gazety o grach komputerowych, a szkoda.

Zdradzę straszną tajemnicę: w Polsce NIGDY nie było żadnej GAZETY o grach. Serio! (A szkoda.) :)

No to kończę, nie wątpię, że skomentujecie ten list (jeśli w ogóle go wydrukujecie) jakimś błyskotliwym docinkiem, ale trudno. Taki wasz styl.

Zapomniałeś dodać "chamski" :). List wydrukujemy z przyjemnością - ostatnio przychodziły niemal tylko mądre, poważne i spokojne; zresztą popatrz na to AR... a tu taka miła odmiana. :)

PS Jeśli jednak zdecydujecie się umieścić mój list na łamach CD-Ekszyna to proponuję nazwę Bravo CD, odda ten wasz niepowtarzalny klimat...). :)

YamrozBG

Nie ma sprawy Jamrozie Bidżisie. Możemy nawet nazwać się Koci, Koci Łapki CD - ponieważ nie chodzi o to, jak się nazywasz, ale co masz we łbie i co (i jak) robisz... Kiedyś to chyba zrozumiesz, czego serdecznie życzę, bo to wcale nietrudne do pojęcia.

...to powiadomcie mnie, bo chcę zobaczyć, jak mi odpiszecie (dam wam zarobić). A tytuł listu to nie błąd.

To jednak masz nadzieję ujrzeć własne wypociny na tych nędznych, wieśkowatych, arcykomercyjnych łamach? "Jakie to żarcie niesmaczne... i jak mało!". Ale rozumiem - któż z nas nie jest próżny... :) Zarobić nam nie dałeś (nie płacą nam za daną odpowiedź), ale nie martw się - za to dostarczyłeś troszkę radości. A to często ważniejsze niż kasa. Tytuł listu jak najbardziej nam się podoba i jest na miejscu - pisaliśmy już kilka razy, że jesteśmy także po to, by REDUKOWAĆ kompleksy niektórych wyraźnie niedowartościowanych ludzi. Udało nam się? Jak nie, to pisz kolejny list. Do usług!

Komando "Głupole"?

Zawsze po lekturze AR odnoszę nieodparte wrażenie, że istnieje, gdzieś tam w mrocznych czeluściach edukacji i zdrowego rozsądku, specjalnie wyselekcjonowana ekipa waszych czytelników, naturalnie predysponowana, by pisać głupie listy do tego działu. Grupa ta tyleż zwarta, co nieugięta i niezwykle wręcz konsekwentna w działaniach z regularnością godną zegara atomowego zasypuje was swoimi wypocinami na przeróżne tematy, choć trochę związane z tematyką komputerową.

Fascynuje mnie nie tyle dobór tematów czy zajmowane stanowisko, ile raczej wachlarz argumentów i tworzenie z nich zwartej i logicznej całości. Proces myślowy, jaki prowadzi do powstania niektórych teorii, zadziwiłby niejednego psychologa, zaś mózg, który był narzędziem pomocnym w ich tworzeniu, stałby się niemałą sensacją, gdyby zaprezentować go na sympozjum neurochirurgów. Niewykluczone, że - jak to bywa w przypadku owadów - grupą tą steruje jakaś kolektywna świadomość czy też (przy tym stanowisku raczej nie obstaję) inteligencja.

Bynajmniej nie posądzałbym tej grupy o posiadanie jakichś ściśle sprecyzowanych dążeń czy celów. I tu właśnie tkwi przyrodniczy fenomen tego zjawiska. O ile w przypadku dużej części czytelników głównym impulsem, powodującym sięgniecie do piór czy też edytorów tekstu, jest chęć nawiązania kontaktu z redakcją tudzież ŚWIADOME zapewnienie sobie i innym godziwej dawki rozrywki, o tyle w przypadku omawianej grupy mamy do czynienia z sztuką dla sztuki. Do historii przejdą liczne wypowiedzi, niemal gloryfikujące piractwo i wynoszące je do rangi przysługi oddawanej dystrybutorom. Niezatarte wrażenie wywarły na mnie również co śmielsze wypowiedzi ludzi stawiających zarzuty o: komercjalizację tego biuletynu charytatywnego, wyśmiewanie listów, które tylko do tego się nadają, niepoważne traktowanie osób z problemami z niepokornym sprzętem, niepoważne traktowanie śmiertelnie poważnych i zbulwersowanych czytelników (młodych ciałem, ale nie duchem niestety), wprowadzenie zmian do czasopisma, którego forma (a nie formuła) zmieniła się tak znacznie w ciągu kilku numerów, poniżanie osób głoszących zbawienny wpływ piractwa na rynek gier komputerowych w Polsce, poniżanie siebie samych poprzez poniżanie wszystkich powyższych... i inne (dopisz, domaluj).

A ja tylko zastanawiam się, na ile ci biedacy czują się przez was prowokowani. Zaś oczami wyobraźni widzę - z jednej strony - Smugglera i Mr Jedi, modlących się o poprawę kondycji intelektualnej narodu, a z drugiej - naczelnych z ich cichą nadzieją na utrzymanie takiego stanu rzeczy, a co za tym idzie - zachowanie charakteru AR. Pocieszyć was mogę tylko tym, że jełopów nie przybędzie, starzy wyjadacze odejdą w pełnej chwale, z czasem wydoroślejąi być może zmądrzeją albo umrą w przeświadczeniu, że walczyli o słuszną i godną tego całego zapału sprawę. Na ich miejsce pojawi się nowe pokolenie zagniewanych młodocianych, czerpiących pełnymi garściami z doświadczeń poprzedników. A wy? Wy będziecie tu cały czas, twardzi i nieugięci uzbrojeni w oręż ciętych ripost i pogardy dla ciemnogrodu. Czego sobie i wam życzę.

Wajuś

I my sobie też. :)

Piorun w stopkę

1. W Gamewalkerze z 12/01 piszecie o psie rasy rotwailler :) - Piorunie, którego Yasiu znalazł, cytuję "w śmietniku". Ja się więc dopytuję, co Yasiu tam robił??? (:)) Aha, skoro to masKOTEK redakcji, niech dopisuje się w AR (tak jak Barnaba czy inny chomik Alfred)!

Swoją drogą, ten rotwailler wyrósł na milutkiego i całkiem niedużego "kundelwailera". Niestety Piorun nie może dopisać się - preferuje bowiem dogryzanie (to by nawet pasowało) i wygryzanie (to już mniej) redaktorów przy biurkach tudzież podlewanie tych biurek. Ale nie pękajcie. Ugly Joe też tak zaczynał, a teraz korzysta nawet z kuwety i czasem znośny tekst napisze - może i Piorun się wyrobi? A co Yasiu tam robił? Tego nie wiem, ale to było trzy dni przed wypłatą. :)

2. Otwórzcie numer 05/02. Znajdźcie reckę C&C: Renegade. Pokażcie mi tam stopkę (INFO). Nie ma? No właśnie. Nie ma. Normalnie to jeszcze by to przeszło, ale ze względu na formę (całkiem fajną, gdyby była stopka) recenzji, nie dało się wyróżnić plusów, minusów i postawić oceny. Dobrze, że przynajmniej w Gamewalkerze co nieco o tym było, ale gdyby... Zresztą, co ja się będę produkował, po prostu na przyszłość - uważajcie.

Lucky Loki

Z tą stopką to była zadyma - po prostu w ostatniej chwili przekładano ostatnią stronę - stopka miała zostać przesunięta na poprzednią... no i jakoś tak wypadła, psiakostka. Babol był tak wielki, że wszyscy nastawieni na łowienie literówek i tym podobnych "duperszmitów" - po prostu... przegapili to. No cóż - wpisujemy ten burak do wielkiej Buraczanej Księgi CDA na honorowym miejscu.

Parę uwag

Smuggler, musisz być bardziej cyniczny, bo ostatnio koleś w pewnym programie TV bije cię na głowę. Tylko nie pisz, że "ale ja zawsze jestem sobą i nikt mi nie może powiedzieć, co mam robić...".

Mówisz o tym panu, który miażdży ludzi w "Idolu"? Moim zdaniem, to poza (zły glina), a poza tym takie niekiedy wręcz ostentacyjne gnojenie ludzi (nawet jeśli zasługują) nie sprawiałoby mi żadnej przyjemności. Lubię być wredny (czasem), ale nie żeby odzierać ludzi z marzeń i złudzeń i pozbawiać ich godności na oczach gawiedzi.

Wasz cykl wydawniczy jest chyba troszkę za długi.

No wiesz?! Miesięcznik, który wychodzi 13 razy w roku, to i tak dużo szybciej niż zakłada teoria względności.

Ogólnie jesteście najlepsi na rynku, bo nie ma właściwie alternatywy... Ale lepiej przemyślcie, bo na razie zaczynacie się cofać, a nie iść do przodu. ;)

Kabuto

Wszystko jest względne - my idziemy do przodu, ale widać nie w tym samym kierunku co ty? To nie to samo, co cofanie się...

Kazanie :)

Nieuctwo, tępota i niechęć do słowników ortograficznych nazywają dysleksją. Jeszcze parę lat temu nie było modne słowo "dysleksja" i osobnik robiący fonetyczne i ortograficzne błędy był po prostu nieudolnym tumanem i totalnym leniuchem. Teraz ww. pisze z dumą "jestem dyzlegtykiem", bo jest to mniej czasochłonne niż popracowanie nad chorobą lub po prostu sprawdzenie błędów. (Zakładam, że list pisał ręcznie.) Do informacji wszystkich "dyslektyków" - "dysleksja", wg Słownika Języka Polskiego, "są to zaburzenia i trudności w czytaniu spowodowane zmianami w ośrodkowym układzie nerwowym". Nie róbcie więc z siebie, szanowni czytelnicy, niedouczonych i upośledzonych, tylko sprawdźcie własne wypociny (nieraz całkiem sensowne) ze słownikiem w ręku, a najlepiej nauczcie się chociaż podstawowych "odmianów i końcówków".

...Nakład taki, nakład śmaki, konkurencja to, a inne gazety tamto, ciotka Zielińska owo i w końcu zarzut, że redakcja nie szanuje czytelnika i ośmiela się GO! k r y t y k o w a ć. My generalnie jako społeczeństwo uwielbiamy liczyć pieniądze - w portfelu u sąsiada. Śmiać się i dowcipkować, jeśli obiektem dowcipu jest ktoś inny. Sprawdzać, krytykować wszystko dookoła, nie akceptując żadnej krytyki skierowanej w naszym kierunku. NAUCZMY SIĘ TOLERANCJI, A WSZYSTKIM NAM BĘDZIE LEPIEJ. Kupujesz CDA - nie czytaj tego, co ci się nie podoba. Nie wyklinaj na to czy na tamto, bo ktoś ci odpowie tą samą monetą, a wtedy podkulisz z płaczem ogonek - bo jak to redakcja może tak odpowiadać na krytykę jaśnie wielmożnego, pierwszą personę, jego niepokalaną wyniosłość czytelnika, który to robi niewypowiedziany zaszczyt redakcji, drukarzom, kioskarzom i wszystkim innym, że kupuje czasopismo i nawet je czyta itd.

ARGUS

Ladies' Corner

Chciałabym podzielić się moimi spostrzeżeniami względem waszych czytelników. (...) Ciągle żalą się, że w ich otoczeniu nie ma fajnych i obytych z kompem dziewczyn (tzn. superlasek). Nie rozumieją, że panny o wyglądzie bogiń są zazwyczaj (acz nie zawsze) "parkometrami" (buziaczki dla Essi z 07/01). Zamiast ślinić się na widok nieosiągalnej podróbki Pameli Anderson, dajcie szansę nam - dziewczynom o przeciętnej urodzie, ale za to mającym coś ciekawego do powiedzenia. (...) Lubi Diablo 2, słucha Fisza, Eminema, nie pije, nie ćpa, nie pali, miła, poczucie humoru i ciekawe hobby. (...) Więc może dajcie i nam szansę? Nie pożałujecie.

Żmijka (15 lat)

Zapomniałaś chyba podać własne wym... namiary. :)

***

Mam wielką prośbę! Czy moglibyście przysłać mi dokładną instrukcję, jak stworzyć grę komputerową? (...) Proszę was o pomoc. Dlaczego mój pomysł ma iść na darmo! Bardzo proszę o współpracę! Miejcie trochę litości.

Patrycja z Sosnowca

OK., ale najpierw troszkę mimo wszystko poznęcam się. :) Grę tworzy się tak samo jak rzeźbę. A jak powstaje rzeźba? Wykorzystuje się odpowiednie narzędzia i odłupuje, np. z bloku marmuru, wszystkie niepotrzebne fragmenty tak długo, aż zostanie właśnie kształt zwany rzeźbą. Albo jak pisze się wiersz - należy ustawić literki alfabetu w odpowiedniej kolejności. :)

Teraz szczerze - nie ma czegoś takiego jak "dokładna instrukcja robienia gry". Daną grę tworzą zespoły ludzi - jedni grafikę (odpowiednimi programami), inni muzykę (jw.), są scenarzyści i programiści, którzy posługują się specjalnymi językami programowania i ożywiają wszystko. W czasach kompików 8-bitowych (czyli z 20 lat temu) zdarzały się przypadki, że jedna osoba tworzyła od A do Z fajną (jak na tamte standardy) grę. Ale to już przeszłość. Tak jak samodzielnie nie zbudujesz rakiety kosmicznej czy nie nakręcisz filmu o rozmachu "Gwiezdnych Wojen", tak nie stworzysz gry. Przykro mi. Ale nie chlip jeszcze. Po pierwsze - możesz zacząć uczyć się programować. Po drugie - jeśli stworzysz naprawdę profesjonal-

ny scenariusz, może uda ci się zainteresować nim twórców gier. Nie jest to zbyt prawdopodobne - a e... warto spróbować. Zatem - do boju, Patti. :)

***

No i piszę. W końcu doigraliście się. :) Czytam was od... nie pamiętam od kiedy :). Od kiedyś tam. Ale nareszcie nadeszła historyczna chwila, gdy podzielę się z wami moimi (nie)koniecznie mądrymi spostrzeżeniami. :) (...)

Teraz gier jest naprawdę dużo i to w cenach dosyć przystępnych. Nie trzeba wydawać majątku na jedną, którą chwilę pocieszysz się i odłożysz w kąt. A mimo to znajdzie się taki burak, jeden z drugim, który stwierdzi, "że drogo", "że z nas zdzierają", "po co przepłacać" itp. I pójdzie, skopiuje czyjąś (często) wieloletnią pracę, zgarniając za to te 15 zetów. A potem dresik, paseczki... Z takich ludzi nie idzie się już nawet śmiać - tu trzeba płakać. Przecież teraz oryginały często są w cenie piratów! A chyba nie muszę mówić, co to za uczucie - trzymać w ręce jeszcze cieplutkie pudełko z lśniącymi CD-kami w środku. Wprost nie do opisania! ;) (...) I słówko do Smugglera, Jediego i reszty ekipy: nie przestawajcie o tym pisać, nauczać, krzyczeć! Bo to głównie dzięki wam (i innym czytelnikom) zrozumiałam, że to najzwyklejsze chamstwo! Chamstwo i kradzież. I co z tego, że ktoś mówi, iż temat piractwa jest już nudny, przestarzały itd. Nudny, ale prawdziwy! Tępić piratów jak terrorystów! :)

W numerze 03/2002 znalazłam opinie pewnych osobników o was i o cenie CDA. Było tam coś o psach, tylnych częściach ciała itp. :) Więc też postanowiłam napisać, co ja o tym całym Ekszynie myślę. 18,50 za gazetę to dużo. Ale 18,50 za TAKĄ gazetę - to zupełnie inna sprawa. (...) A właśnie, co do wyglądu. (...) Miałam dość długą przerwę w lekturze CDA. Teraz biorę do ręki nowy numer i was nie poznaję. Zmieniliście (nie)znacznie wygląd. No i muszę przyznać, że nadal jest ładnie. (...) Potter na Kamczatkę, Yennefer na prezydenta, a Legolas rulez! :P

Shiva alias Yennefer_99

Co znaczy, że "nadal jest ładnie"? JEST ładniej! A aktor grający Legolasa bez tej blond peruki wygląda jak... [i ponoć nawet pół pierwszego tomu "Władcy" przeczytał, a zaczął 11 lat temu]. :)"

Podchwytliwe pytania

Wiem, że ten temat już wiele razy poruszano na łamach CD-Actiona. Dzięki temu znam waszą opinię na ten temat. Ale i tak mam kilka pytań w związku z tym:

1. Choć tępicie piractwo, czy kiedyś kupowaliście pirackie oprogramowanie/gry? Kiedyś, zanim jeszcze np. pracowaliście w CD-Actionie. Zanim zaczęliście przestrzegać prawa jak nikt inny, zanim staliście się wzorem dla dzisiejszych graczy?

Nie będziemy czarować, żeśmy święci i niewinni. W czasach 8- i 16-bitowców (np. koniec lat 80, wczesne 90) nie było innych źródeł zaopatrzenia. Ale w tym czasie była amnestia dla piratów, a my szczerze pokutowaliśmy za dawne grzechy...

2. Czy tępicie również tych, którzy kiedyś kupowali piraty, a teraz wybrali tę dobrą drogę, drogę zgodną z prawem?

Nie.

3. Czy tępicie także tych, którzy kiedyś byli piratami, przegrywali gry i je sprzedawali, a teraz wyrzekli się tego i tak jak wy - tępią piratów?

Nie

Te dwa ostatnie pytania były raczej retoryczne, bo wiadome jest, że odpowiecie TAK. Jeżeli nie, to jakimi wzorem byście byli...

Nie jesteśmy wzorem. Jesteśmy ludźmi, którzy rozumieją, że albo człowiek gra uczciwie i jest człowiekiem, albo idzie na skróty i jest takim ziomalem, który nie powinien mieć pretensji, gdy ktoś inny go okradnie czy napadnie - tamci też wzbogacają się na skróty. Rozumiemy też tych, którzy potrafili się nawrócić. :)

Wczoraj po raz n-ty oglądałem "Matrix" (na TVN) i wiecie co... Morfeusz i spółka byli piratami! Dlaczego? Ponieważ używali pirackiego oprogramowania do nauki, np. sztuk walki. Po za tym nielegalnie włamywali się do "Matrixa", bez zgody jego twórców. Łamali zatem prawo, ale dzięki temu uratowali świat!

Jackal

OK. Obiecuję, że rozgrzeszę i usprawiedliwię każdego pirata, który zbawi świat. Ale nie wcześniej.

Panopticum

Napisałem ten list głównie dlatego, że wkurza mnie wasz stosunek do "piractfa".

Jeśli już mówimy o (excuse le mot) "stosunku" do pirac[tff-fu]a, to wiedz, że my go po prostu... SZUKAMY (to po czesku - kto ciekawy, niech sprawdzi, co u nich znaczy. Ale na wszelki wypadek NIGDY nie mówcie w Czechach, że kogoś albo czegoś szukacie). :)

Otóż najeżdżacie na kupujących piraty, nazywacie ich złodziejami itp. A spójrzcie na biedne dzieci, które nie mają co jeść. Czy jeśli ukradną ze sklepu bułkę, to - według was - też będą przestępcami?

[Smuggler roni łezkę]. Przekonałeś mnie - dlatego odtąd usprawiedliwimy każdego pirata, który ZJE kupiony/scrackowany przez siebie CeDek zaraz po tym, jak go kupi czy scrackuje - bo jest głodny. Smacznego, panowie!

A może lepiej wrzucić ich wszystkich do komory gazowej i niech znikną z powierzchni ziemi.

Ich nie - ale ludzi, którzy wyjeżdżają z takimi tekstami jak twoje - chętnie, baardzo chętnie...

Wiecie, że w wielu krajach azjatyckich piractfo jest legalne? Oni mają raj na ziemi.

Np. Korea Północna, w której od paru lat panuje głód, ludzie niemal modlą się do Wielkiego Wodza oraz Drogiego Przywódcy [obejrzyj wstrząsający film dokumentalny "Defilada"], po 8 godzinach pracy pracują następne 8 społecznie itd. Raj na ziemi. Wiesz co - nawet bym ci fundnął bilet w jedną stronę. Bez prawa powrotu. Posmakujesz raju... i pewnie kory z drzewa, może zreflektujesz się.

Ale wróćmy do tematu. Jeśli nie kupowałbym pirackich gier, nie miałbym w co giercować. A jeśli bym nie miał w co gierzyć, zwyczajnie zszedłbym. (...) A zresztą może bym i nie umarł, ale po co miałbym rano wstawać?

Żeby skorzystać z toalety? Twoje życie musi przecież mieć choć TAKI sens...

Powiecie - do szkoły? A jaką miałbym, qrde, motywację do nauki, jeśli nie świadomość, że nadchodzi sobotnia eskapada na giełdę przy dawnej ulicy Gomułki, bo nie wiem nawet, jak się ona w tych kapitalistycznych czy tam (nie książki) demokratycznych czasach nazywa.

[tu xywka]

Po prostu żal mi cię. Autentycznie. Jesteś nałogowcem, którego komputer już totalnie odmóżdżył. Co zresztą widać po stylu argumentacji. Jeśli pamiętasz mój test na uzależnienie - twój świat skurczył się do 14 czy 15 cali: ma wymiar kineskopu monitora. Malutki świat, malutki człowieczek, którego życie zredukowane jest tylko do zaspokajania jednej elementarnej potrzeby - grania. Wiesz, że twoja egzystencja przypomina życie ameby? Ona też tylko wchłania i wydala. I ja cię nie obrażam. Ja cię żałuję. I to szczerze. Bo to bardzo nędzne, szare życie jest... PS Xywkę wycięliśmy ci z litości - Osamo be(eee)n... Baranie. Sorry za to, co powiem, ale trzeba być idiotą, by wybrać taki pseudonim. No, chyba że to prowokacja - ale bardzo dziecinna.

Przemoc i uzależnienie :)

Zaczęło się od prostych gierek (Tetris, Arkanoid czy PacMan), ale kiedy kolega pokazał mi Duke Nukem3D (...), siedziałem przy nim przez trzy dni (z przerwami na potrzeby fizjologiczne) i przeszedłem. A potem wyszedłem na dwór... i zaczęło się! 'Come get some!' czy 'Your face, your ass. What's the difference?' stały się podstawowymi sformułowaniami stosowanymi w komunikacji międzyludzkiej. Ależ cieszyłem się z wrażenia wywieranego na innych! To był coś! Jednak ta sielanka musiała się skończyć. A stało się to w dniu, gdy ujrzałem Quake I & II. SZOK!!! Co za klimat! Co za realizm! Padający pod ciosami topora człowiek wyglądał tak rzeczywiście, że poszedłem sprawdzić, jak jest naprawdę. Wziąłem tatusiową siekierkę i trzepłem przez łeb jednego z kolegów. Z zawodem stwierdziłem, że Quake'i nie są aż tak realistyczne, jak początkowo sądziłem. No cóż. Mówi się trudno.

W tym czasie odkryłem, że mam modem! To było coś! Internet! Łał! Siedziałem cały tydzień w elektronicznej Sieci, aż przyszedł rachunek za telefon. Po poważnej rozmowie z ojcem spędziłem kolejny tydzień w łóżku. Od środka gotowałem się do tego stopnia, że w końcu wstałem i wyładowałem gniew w Mortal Kombat. Cały czas włączałem grę na dwóch - i obijałem Kano (nawet nie zdajecie sobie sprawy z tego, jak jest podobny do mojego ojca). Wypróbowałem na nim wszystkie fatale i ciosy specjalne. Po dwóch dniach poczułem, że mi wystarczy.

W szkole pytano mnie, gdzie podziewałem się przez ten czas. I dziwnie reagowano na mój widok. Zauważyłem też, że moje błyskotliwe cytaty nie robią już takiego wrażenia jak wcześniej. Domyśliłem się, co było przyczyną tych zjawisk. Moje teksty są przestarzałe. Zapytałem więc znajomego, czy nie może mi czegoś polecić? Nie zastanawiałem się nad tym długo, tylko podążyłem za głosem potrzeby. I zacząłem grać w Half-Life...

To było niesamowite! Spędziłem przy nim ponad 100 godzin! (...) Niestety brakowało błyskotliwych gadek, ale mimo wszystko opłacało się. (...) Nikt mnie nie odwiedzał, nikt nie przeszkadzał, więc nadal zagłębiałem się w świat wirtualny. (...)

Gdy poszedłem do szkoły i stwierdziłem, że nikogo nie znam, ujawniła się prawda: popsuty wzrok. Okulista, badania i okulary (+8 dioptrii na oko). I znowu świat stał się wyraźny i uznałem, że monitor nie jest taki zły. Postanowiłem odstawić gry, ponieważ nie było dostatecznie interesujących tytułów i skupiłem się na Internecie. (...) Zacząłem wędrować po Sieci, jednocześnie prowadząc konwersacje z innymi ludźmi za pośrednictwem czatów, MIRC-a, GADA czy pokrewnych aplikacji. Powoli przestałem zwracać uwagę na świat rzeczywisty. Liczyło się tylko to, co miałem na ekranie. I nic więcej. Nigdy do tej pory nie miałem tylu przyjaciół. (...) Raz miałem nawet dziewczynę! To było coś niesamowitego! Moja pierwsza miłość, która niestety zakończyła się po jakimś miesiącu, gdy tylko dowiedziałem się, że codziennie rano goli się i ma na imię Stefan.

(...) Przygoda z Internetem zakończyła się, gdy ujrzałem Herosa. Rewelacja! (...) Niestety stało się coś z moim ukochanym PeCecikiem. Przestał funkcjonować! To był horror! Musiałem oddać go do serwisu (gwarancja 2 lata) na cały tydzień. (...) Brakowało mi Herosów do tego stopnia, że bawiliśmy się w to na podwórku z moim młodszym bratem. On pełnił funkcję mojego rumaka, a ja przemierzałem niezbadane terytoria naszego osiedla. Ludzie dziwnie reagowali na nas, ale nie przejmowałem się tym. Liczyło się tylko to, że byłem Herosem.

Wrócił mój komputerek, a z jego wielkim 'come backiem' odkryłem Kingpina! Co za realizm! Świetna symulacja walki gazrurką, kastetem i inną bronią improwizowaną. Tak realistyczna, że wypiłowałem kawał rury od kaloryfera i pobiegłem pokazać ją memu bratu. Fakt, faktem - gaz w domu mamy z butli, zatem musiałem zadowolić się kaloryrurką zamiast gazrurki. No i zalało mi pokój, ale to nic. Brat był pod wrażeniem. Do tej pory nosi bliznę na czole i nie ma dwóch jedynek. (...)

PS A tak poważnie: ludzie, zastanówcie się, co mówicie i\lub co piszecie, bo czasem popadacie w skrajności. A to nie jest pozytywna rzecz i bynajmniej nie prowadzi do niczego, prócz chaosu i niezrozumienia.

deggial

Nadchodzi apokalipsa!!! :-(

Do tego smutnego wniosku doszedłem podczas sprzątania mojej półki z kompaktami (...). Przeglądając gry doszło do mnie, że wszystkie są okropnie nudne! I nie dlatego, że przeszedłem je już 10 razy (większości nie przeszedłem), ale z prostej przyczyny - niczym nie przyciągają. Będę czepiać się wyobraźni, pomysłowości (itp.) twórców waszego źró-

dla utrzymania - gier komputerowych. Owszem, są gry, które przykują oko na parę chwil, ale i tak po tygodniu pojawi się "superekstra fpp-rpg-logic game-shooter z opcją multiplayer", który oczywiście trzeba "zaliczyć". Ten proces będzie trwać w nieskończoność; wydawcy będą nam wciskać coraz bardziej pamięciożerne gnioty. Ludzie, opamiętajcie się! (...) Spróbujcie przenieść się w czasy, kiedy nie było jeszcze Pentium. Każda gra była zupełnie inna, każda była nowatorska i jedyna w swoim rodzaju.

Hm... nieprawda. Tak to pamiętasz, bo wtedy zapewne zaczynałeś przygodę z grami... Ale wówczas (i wcześniej) też przeważała opinia, że większość produkcji to trywialne powielanie tego, co już było albo odniosło sukces.

Nie mam zamiaru nakazywać graczom, żeby wszyscy przerzucili się ze swojego najukochańszego klona (czyt. jakakolwiek nowa gra) na PacMana czy The Incredible Machine. Chodzi o to, że gramy cały czas w to samo. Twórcom najwyraźniej kończą się pomysły. Są oczywiści produkcje nowatorskie, ale za 5 minut i te skłonują albo wydadzą kolejne części, nic prawie nie zmieniając w bazowym pomyśle. (...) Martwi mnie też to, że wydane klony czy sequele często bywają gorsze od pierwowzoru. To tak, jakby przepisać z brudnopisu wypracowanie z błędami ortograficznymi. Wydawcy, także z braku pomysłów, wskrzeszają co jakiś czas stare pozycje tylko po to, żeby jak najwięcej zarobić na sprawdzonym pomyśle, nie próbując nas niczym ciekawym zaskoczyć. Taki stan naprawdę mnie zniechęca. Jakiś tydzień temu, pamiętam to jak dziś, chciałem w coś zagrać. Włączyłem komp i... wyłączyłem. Odechciało mi się, nie miałem nawet ochoty wziąć płyty z owej "tragicznej" półki. Żeby mi ktoś nie mówił: mam gry od platformówek do strategii. Mam nadzieję, że producenci kiedyś jednak zmądrzeją.

Dooplo

A ja mam grę, w którą pocinam od... 1995. I nie nudzi mi się...

Sprawy przyziemne, acz nie tylko

Boxy na CD. Uważam, ze zamiast jednego boxu na 2 CD, powinniście dołączać 3 boxy (każdy na 1 kompakt, pod warunkiem że w numerze są 2 pełne wersje gier). Odkąd w CD-ACTIONIE dajecie okładki (na przód i tył pudełka) do pełnych wersji, większość czytelników kupuje dodatkowe boxy na pełne wersje. Zakładając, że dołączalibyście pojedyncze na kompakty, cena miesięcznika wzrosłaby do około 20 zł. Wynika to z prostego, w moim mniemaniu, rachunku. 2 pojedyncze boxy kosztują w sklepie około 2,50 - 3 zł. Koszt magazynu + 2 boxy daje łączną kwotę około 21 zł. Natomiast gdybyście zamiast jednego boxu na 2 CD, dawali 3 pojedyncze, cena CD-Actiona wyniosłaby około 20 zł. To i tak taniej, aniżeli kupowanie CD-Actiona i boxów osobno. To tylko moje prywatne szacunki, ale uważam, że przy obecnym nakładzie cena ta byłaby realna. Sądzę, że w następnej ankiecie skierowanej do Czytelników powinniście zadać pytanie odnośnie ilości boxów na CD.

Mikołaj Ratajczak

Nie wydaje mi się, żeby to był dobry pomysł. Kilka boxów to albo piętrowy stos (spróbujcie złożyć trzy boksy na stosik i przymocować do CDA - a potem wyobrazić sobie 100 egz. złożonych w ten sposób - ogromne problemy w transporcie i duża szansa uszkodzenia pudełek), albo zasłonięta właściwie cała okładka. No i dodatkowe koszta... A teraz kto chce - ten sam kupi sobie pudełko, i po sprawie. Po co uszczęśliwiać ludzi na siłę, dając im to, czego być może wcale nie chcą?

***

3 CD zagościły na stałe. Ale czy może zaistnieć sytuacja, że za jakiś czas pojawią się 4 CD?

Hm... pożyjemy, zobaczymy...

Mówiąc szczerze, jestem ciekaw, jak recenzent widzi napisaną przez siebie recenzję. Czy jemu samemu podoba się ona, czy głównie stara się przekazać rzetelną informację na temat gry, czy napisać coś w rodzaju "trochę lania wody, ale za to się ciekawiej czyta".

Ernst Stavro Bloefeld

Ja może wypowiem się w swoim imieniu, bo co jeden to inne podejście do wielu spraw. Jak widzę napisany przez siebie tekst? Dwojako. Po pierwsze - każdy, który napiszę, uważam za gorszy, niż sobie wymyśliłem - tzn. mam wrażenie, że nie w pełni oddaje to, co chciałem przekazać. Z drugiej strony - jeśli zapytasz mnie "który tekst uważasz za najlepszy" - bez wahania powiem, że ten, który właśnie napisałem. Bo przecież każdy jeden trzeba pisać tak, by był lepszy od poprzednich, prawda? Z trzeciej strony - gdy po jakimś czasie wracam do jakiegoś swojego "najlepszego" tekstu, zawsze widzę, że mogłem go napisać inaczej - i lepiej.

A jaka ma być recenzja? Po pierwsze - uczciwa. Po drugie - konkretna. Po trzecie - ma się ciekawie ją czytać i nie może być sztampowa. W takiej właśnie kolejności. Pisząc tekst, staram się robić to tak, by czytelnik wzdychał "szkoda, że taka krótka, mógłby napisać więcej, bo świetnie czytało się". Oczywiście nie mogę gwarantować, że napisana z takim zamiarem recka wywoła taką właśnie reakcję. Ale staram sięjak mogę, by tak się stało.

Przemyślenia tetryka

Z zamiarem napisania do was listu nosiłem się już od dłuższego czasu, ale dopiero po ukazaniu się numeru majowego z tego roku zdecydowałem się doprowadzić sprawę do finału. Impulsem był list mężczyzny, który pisał, że ma 33 lata. Kiedy przeczytałem ten list, pierwszą refleksją było: "Ooo...żesz!!! ...Przecież mam już prawie 41 lat - i ja to czytam!!!". Szczere powiedziawszy, w ogóle się tym nie zmartwiłem, a nawet poczułem się jakby podłechtany w swej próżności. Wcale, a wcale nie wstydzę się, że czytam takie czasopisma, to tym bardziej że - mimo wieku - nadal interesują mnie gry komputerowe.

Mamy w redakcji osobnika starszego o dekadę z kawałkiem, a i naszemu naczalstwu powoli kończą się cyferki przy trójeczce w liczbie lat - więc 41 nam nie imponuje. :) I nie widzimy NAJMNIEJSZEGO powodu, by wstydzić się, że nadal giercuje się niezależnie od wieku.

Powiem jeszcze więcej... trwa to już jakieś 20 lat z kawałkiem. Zaczynałem na zwykłych automatach, gdzie królował pierwszy telewizyjny ping pong (niby nic, a jak wciągało), potem pierwsze gry z jakimkolwiek postaciami... a jak były kolorowe, to dopiero było halo, potem gry na Spectrum, Atari i Commodore (chyba się nie mylę, choć w moim wieku...) ...Ech, gdzie te czasy? Łezka się w oku kręci. No, w każdym razie trochę się w życiu pograło. Znacie to dziwne uczucie, kiedy wchodzicie do salonu gier, a małolaty patrzą na was, jakbyście spadli z księżyca? Pytanie - "Co ten siwy zgred tu robi ...głupi jaki czy co?" - wręcz wyczuwa się w powietrzu. Ludzie!!! Młodzi i starsi... dziewczyny i chłopcy... kobiety i mężczyźni!!! Nie wstydźcie się, że ślęczycie przy klawiszach z wypiekami na twarzy, opanowując właśnie jakieś nowe krainy, likwidując kulki z planszy czy podchodząc ze snajperką do strażnika na wieży. To, co przeżywacie, jest wasze, nikogo więcej.

To ja przy tej okazji wspomnę może o sympatycznym telefonie od pewnego radcy prawnego, który plastycznie opisał mi, jak pracę jego kancelarii (on + trzech aplikantów) sparaliżowała gra Soul Reaver 1. Pozdrawiam serdecznie i mam nadzieję, że czasem jednak macie czas na pracę! :)

To tak jak ze znaczkami albo z jakimkolwiek innym hobby... Te same emocje: zadowolenie, odprężenie, radość, czasem obawa i strach. Jasne jest, że nie należy przeginać - świat wokół jest również wart zainteresowania, poza tym mamy obowiązki - szkołę, pracę, rodzinę albo psa. (...)

A teraz z innej beczki. Nadmieniłem wcześniej, że przeglądam i czytuję pisma o grach komputerowych... jest i było ich wiele. Część zniknęła z rynku już dawno, część ostała się i walczy dzielnie z jego prawami. Wydaje mi się, że mam skalę porównania i mogę stwierdzić z pełną odpowiedzialnością: naprawdę jesteście najlepsi! Bez kitu i przesadnego słodzenia. Choć nie zawsze i nie wszystkie numery trzymają równy poziom. (...)

Tetryk

Dziewczyny

I drobny apel do wszystkich zabiedzonych komputerowców, którzy nie mogą znaleźć dziewczyny gdzie indziej niż w Internecie: poszukajcie w szkole. Nie dość, że znalazłem tam superlaskę (sorry, femina :), to jeszcze, gdy ją dopuściłem dla Mortal Kombat... Domyślcie się sami. Powiem tyle, że nasze randki (niestety) zaczynają przypominać fatality - jeśli powiem coś nietaktownego... uch.

Torgeir

Na początku do kącika złamanych serc (mowa o Girls Corner) pisały dziewczynki - że one umieją kompiuter i żaliły się wam. A teraz sytuacja zmieniła się, ale chyba na gorsze. Teraz mądre dziewczyny piszą, że ich wkurzają takie, co mówią, że się na kompie znają. I piszą panienki, że tamte to lamerki. Apeluję do dziewczyn: przestańcie pisać o tych komputerach i lamerkach, a zacznijcie o sprawach przyziemnych (wtedy CDA nabierze real life'a). Tyle chciałem napisać i napisałem.

Pietrek from Augustów

Ludzie i ludziska

Dostrzegłem jednak rzecz pozytywną, której jeszcze nikt nie zauważył i tego tematu nie poruszył. Otóż CDA dba o nasze zęby!!! Tak, wydało się, teraz wam pokażę, jak do tego doszedłem. Wcześniej folię z pudełka na cedeki można było zdjąć za pomocą paska (nie wiem, jak to inaczej ująć). Ostatnio jednak zauważyłem, że zniknął. Paznokciem zerwać folię trudno, więc używamy do tego własnego uzębienia, które musi być wystarczająco mocne, aby to wytrzymać. Mamy m(r)oc(z)ne :)) zęby i korzystamy z CD, a jak nie - to nie. Tym akapitem chciałem zasłużyć na "Ludzie i ludziska".

Duke Sebas from Lithuania

Udało ci się. :)

Czytając kolejne ekszyn redakszyny, zauważyłem, że wiele ludzi narzeka na wysoką cenę. (...) Ludzie, apeluję: wbijcie sobie do głów, że NIEKTÓRYCH RZECZY NIE DA SIĘ ZMIENIĆ. Należy do nich cena pisma CDA z obecną zawartością i jakością wykonania. Zatem jak zdobyć pieniądze - prawie 19 zł? ODP: Zaoszczędzić. :) Jak? ODP: Na jedzeniu. TAK!!! Udowodnię wam, że za 2,96 można zjeść pełnowartościowy posiłek, zaspokajający dzienne zapotrzebowanie na konserwanty, sztuczne barwniki i inne związki organiczne oraz nieorganiczne. Mój zestaw składa się z dwóch bagietek (promocja! Po 69 gr), musztardy 150 g (która starcza, żeby wymoczyć w niej statystycznie 9,575 bułek) oraz taniego i pożywnego napoju marki Orange 1,5 l. Musztarda ostatnio podrożała, ale my - elita społeczeństwa, znająca się na komputerach - możemy sobie pozwolić na odrobinę nonszalancji. Jeśli nie chcecie umrzeć, jedzcie przynajmniej 2 zestawy dziennie. To by było tyle.

Lublin ze Świeżego

W takim razie posuńmy się o krok dalej - można przecież żywić się celulozą, pozyskiwaną z archiwalnych nr CDA, popijając to - czyli kolejne przeżute kartki - ww. oranżadą (IMO znacznie szkodliwszą dla zdrowia niż ten zżuty papier) i ew. wspomagając się musztardą... :)

Czy można zostać redaktorem na odległość? (Wy we Wrocławiu, ja w Warszawie.) Wy mi wyślecie grę FPP/TPP, ja napiszę recenzję, odeślę wam ją mailem. (Uwaga! Gry nie oddam.) A wy mi wyślecie za to kasę. Pasi?

Nermal

Jeszcze jak! Właśnie zamierzam w podobny sposób zostać współpracownikiem Playboya i Auto-Moto (oni w Warszawie, ja we Wrocławiu). Oni mi ślą samochody i panienki, ja - ekhem - dokonuję testów, po czym dostaję kasę, a panienek i samochodów nie oddaję. Żyć, nie umierać! Możemy zrobić 'dil' - ty mi załatwiasz współpracę z tymi pismami, a ja ci załatwiam fuchę w CDA (bo zwolni się moje miejsce :P). A tak serio - poczytaj FAQ... albo cię poślę w paczce do Abu Dabi. :)

Dajecie badziewne gry. W Diuku nie działa dźwięk i żądam pomocy... Moja karta to Mediaforte pte czy coś takiego.

Lupin

Skonfingurduj ją "manłalnie" :) czy coś takiego... Yo!

Odpisywali
Smuggler & Mr Jedi
chorzy na umyśle, bo się kąpali w Wiśle

Tipsy

2002 FIFA World Cup

Odblokowanie nowych teamów
Wystarczy wygrać World Cup drużynami z następujących regionów:
All-Europe Team: Europa, Oceania
All-Americas Team: Ameryka Północna, Ameryka Południowa
All-Africa Team: Afryka
All-Asia Team: Azja
All-World Team: wszystkie regiony



Cultures 2

Wpisz poniższe kody w game options - w tym celu naciśnij **[F2]** i wpisz kod. Jeśli zrobiłeś wszystko jak trzeba, rozlegnie się dźwięk.

FUNEXPLORE - odkrywanie całej mapy
FUNCOLORS - zmiana kolorów w grze na takie dziwne:
FUNLARRY - odtwarza bardzo szybko wszystkie dźwięki w grze (po czym sytuacja wraca do normy)
FUNOUTTAKE - dodatkowe muzyczki?
FUNMAPVERYBIG - ?
FUNMAPSMALL - ?
FUNMOREFUN - ?

Odblokowywanie misji
Wejdź na campaign selection screen i wpisz jeden z poniższych kodów:
OHODIN - udostępnia Normandy
ZANZARAH - udostępnia England
AMY - udostępnia Italy
HADSCHI - udostępnia Miklagard
HABSPASS - udostępnia The Warager Guard
SVENKOMMT - udostępnia The Battle for Byzantium
GOTHICRULES - udostępnia Alexandria
REGENGOTT - udostępnia Baghdad
SCHATTENFEE - udostępnia Wigrid Wall



Duke Nukem: Manhattan Project

Wciśnij [~], by aktywować konsolę, a następnie wpisz 'exec **cheats.cfg**' i wciśnij **[Enter]**. Teraz w czasie gry wystarczy wcisnąć jeden z klawiszy, by włączyć cheat:

G - dostajesz wszystko, prócz jetpacka i forcefielda
H - amunicja na full
J - Jetpack
F - Forcefield
L - extra life
K - samodestrukcja
I - nietykalność
P - pauza (w stylu "Matrixa")

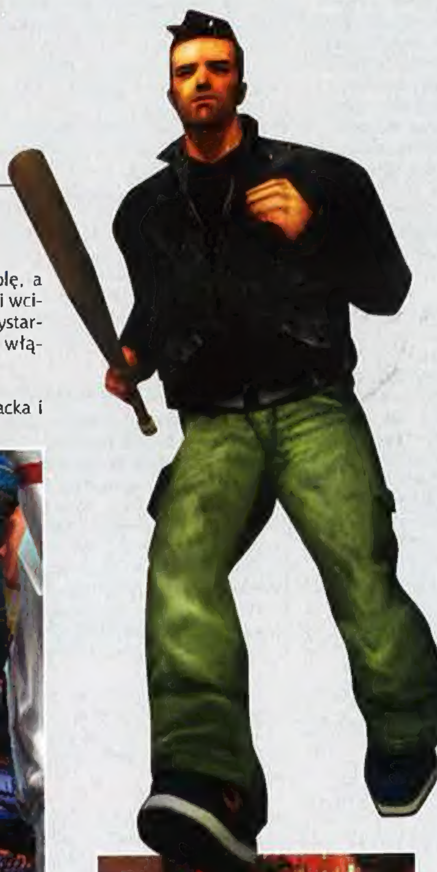
Elder Scrolls 3: Morrowind

W czasie gry wciśnij [~], by wywołać konsolę. Każdy kod musisz poprzedzić wpisem '**player->**', po którym - bez spacji - wpisujesz ten właściwy. Przykład: **<player->AddItem "Gold_100" 12345>** - dostajesz 12 345 sztuk złota.
TMG - god mode
Help - wypisuje listę komend debug mode
SetFlying 1 - latanie
SetSuperJump 1 - superskoki
SetWaterWalking 1 - chodzenie po wodzie
SetWaterBreathing 1 - oddychanie pod wodą
SetLevel [###] - ustawia poziom gracza na ###
AddItem "Gold_100" [###] - dostajesz ### złota
SetFatigue [###] - ustawia fatigue na ###
SetMagicka [###] - ustawia manę na ###
SetHealth [###] - ustawia punkty życia na ###

Grand Theft Auto 3

Wpisz podczas gry...

•Cheaty podstawowe
GUNSGUNSGUNS = cheat na broń





IFIWEREARICHMAN = cheat na kasę
GESUNDHEIT = cheat na energię
TURTOISE = cheat na pancerz

•Cheaty na pogodę
SKINCANCERFORME = niezła pogoda
ILIKESCOTLAND = gęstość mgły poziom 1
ILOVESCOTLAND = gęstość mgły poziom 2
PEASOUP = gęstość mgły poziom 3

•Cheaty na przechodniów
ITSALLGONEMAAAD = szaleni przychodnie
NOBODYLIKESME = przechodnie chcą cię zabić
WEAPONSFORALL = przechodnie mają broń
CHITTYCHITTYBB = anarchia!!!

•Inne cheaty
MOREPOLICEPLEASE = level w górę
NOPOLICEPLEASE = level w dół
GIVEUSATANK = masz czołg
ANICESETOFWHEELS = widzisz przez samochód
CORNERSLIKEMAD = lepszy driving mode
TIMEFLIESWHENYOU = szybkie granie
ILIKETODRESSUP = zmieniasz postać
BANGBANGBANG = ...o jasna cholera! :)
NASTYLIMBCHEAT = dużo krwi!
MADWEATHER = szybsze granie
BOOOOORING = jw.

Mobile Forces

Dodatkowe kamery
Wciśnij [T], a następnie wpisz:
Behindview 1 - widok TPP
Behindview 0 - widok FPP

Screamer 4x4

Idź do głównego menu (już po wyborze trybów jazdy itp.) i naciśnij **[Shift]**. Powinno pojawić się miejsce do wpisywania kodów. Zatem wpisz:

ALLTROPHIES - dostęp do wszystkich tras
ALLTIRES - wszystkie opony
ALLENGINES - wszystkie silniki
RABACAR - ciężarówka Raba
BIGFOOT - Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS - wszystkie wozy
ALLRDIFFERS - ???
ALLFDIFFERS - ???

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Tu sytuacja jest troszkę bardziej skomplikowana. A to dlatego, że niektóre wersje gry przyjmują tipsy bez problemu, a inne nie. Ale spróbujmy pokombinować...

•Wczytanie dowolnej mapy
Żaden problem! To działa bez problemu. W czasie gry naciskamy **Shift** + [~], by otworzyć konsolę. Następnie poleceniem **DIR MAPS** wyświetlamy listę dostępnych map (patrz niżej). Jak wczytać mapę? Wpisujemy **MAP NAZWA MAPY** (np. map air4) i **[Enter]**.

A oto lista map:
air1; air2; air3; air4; arm1; arm2; cem1; col1; col10; col2; col3; col4; col6; col7; col8; col9; finca1; finca2; finca3; finca4; hk1; hk2; hk3; hk4; hk5; hk6; hk7; hos1; hos2; hos3; hos4; kam1; kam10; kam11; kam12; kam2; kam3; kam4; kam5; kam6; kam7; kam8; kam9; liner1; liner2; liner3; pra1; pra2; pra3; pra4; pra5; pra6; shop1; shop2; shop3; shop4; shop5; shop6; shop7; shop8; tut1

•Tipsy
1. Dopisujemy do linii komend sekwencję: **+set sv_cheats 1**.
2. Uruchamiamy grę i naciskamy **Shift** + [~].
3. Wpisujemy: **hash sv_cheats 1** - aktywizacja cheatów.
4. Wpisujemy poniższe kody:

GOD - nietykalność
NOCLIP - przenikanie przez ściany
GIVE ALL - wszelki ekwipunek
NOTARGET - wrogowie cię nie widzą
KILL - pa, pa...
GIVE ARMOR - więcej pancerza
GIVE HEALTH - więcej zdrowia
GIVE STAMINA - większa wytrzymałość
NOFATIGUE - nie męczysz się

Star Wars: Galactic Battlegrounds: The Clone Campaigns

Naciśnij Enter i wpisz:
FORCESIGHT - brak fog of war
FORCEEXPLORE - odkrywa mapę
FORCEBUILD - szybkie budowanie
FORCEORE - +1000 Ore
FORCECARBON - +1000 Carbon
FORCENOVA - +1000 Nova
FORCEFOOD - +1000 Food
DARKSIDE [1-8] - zabija gracza o wpisanym numerze
TARKIN - wykańcza wszystkich wrogów
SKYWALKER - wygrałeś!

Gorąco, gorąco!

Najniższe ceny dla każdego oraz kolejny zestaw gier na CD gratis!!

*oferta aktualna do ukazania się kolejnego numeru CDAction,

FAJNA SERIA tylko 19.90



3 w 1 (sutka+darkmoon+mr.tomato) | j.h. | kajko i kokosz w krainie borostworów



skaut kwatermaster | target | seven kingdoms | rage of mages 2 | wargasm



przeklęta ziemia | tonic trouble | shadow company | unreal | death kurtz



samouczek corel draw | samouczek corel draw 44,90 | Spider-Man: The Movie 158,90 | Pepsi Max Extreme Sports 76,- | Fifa World Cup 2002 119,90



wirtualne studio wizażu 34,90 – Makijaż, fryzury, kolory, doskonały upominek dla płci pięknej

cywilizacja III 92,90 – Poprzez wieki historii poprowadź do zwycięstwa

gta 3 92,90 – U nas w pakiecie GTA 1 i koszulka gratis

wnerwiony działkowicz 29,- – Działkowicz w opałach, krety atakują, na co czekasz? Pomóż!

tony hawk pro skater 3 158,90 – No comments, to jest po prostu the best, lepsze niż prawdziwa deska



mafia 92,90 – bijatyka, pościg, strzelanina, zamów teraz, premiera już w sierpniu

3D gamemaker 68,90 – Czy już wiesz jak to jest zagrać we własną grę?

settlers IV trojanie i eliksir mocy 44,90 – Najnowszy dodatek do Settlers IV

sims premium 189,90 – The Sims, Sims randka, Sims balanga, Sims światowe życie

sims WAKACJE 72,90



magix Music Tool Kit 169,- – Studio muzyczne szczególnie polecany dla posiadaczy midi

magix DJ Remixing Kit 39,- – 3 w 1, program do miksowania Remix, Music Maker i zestaw sampli 3CD

magix DJ JEAN music maker 29,90 – Niepowtarzalny DJ Jean i jego autorskie sample + Music Maker

magix mp3 maker + Encoder 29,90 – Nagrywanie, zarządzanie, odtwarzanie i wiele więcej, a wszystko bez limitów

magix music maker g5 deluxe 4CD 39,90 – Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD z symbolicznym cenę



magix video maker deluxe 189,- – Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box – własne studio wideo na maksa

magix HIP HOP maker 39,90 – Idealne narzędzie dla Hip Hopa, a najfajniejszy jest scratchbox!

magix techno maker 39,90 – Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

magix piano & keyboard workshop 99,- – Nauka gry na pianinie i syntezatorze

magix Guitar workshop 99,- – Nauka gry na gitarze

GRY specjalnie na wakacje w obniżonych cenach

Age of empire collectors edition	159,9	Disciples II	94,9	Hugo magiczna podróż	76,9	Motoracer 3	126,9	Robbo millenium	42,9	Taxi driver	27,9
Age of wonders 2	64,9	Dracula 2	47,9	Hugo tropikalna wyspa	76,9	Myst 3 Exile	92,9	Schizm (dvd lub 5CD)	42,9	Toon car	18,9
Age of wonders	45,9	Duke nukem forever	94,9	Hugo tropikalna wyspa 2	76,9	Nina	18,9	Seadogs	44,9	Tribes 2	48,9
Agent gilniarz	43,9	Duke nukem manhattan project	74,9	Hugo zaczarowany dąb	76,9	Orientalne nace	43,9	Serious Sam 2	64,9	Unreal + Funreal (dodatk.poziomy)	29,9
Airport	42,9	Flying Heroes	19,9	Italian Job	92,9	Outbreak	49,9	Sims premium	189,9	Warcraft III	119,9
Alien paranoja	33,9	Głupki z kosmosu	48,9	Icewind dale II	94,9	Pet soccer	44,9	Sims total	149,9	War commander	taniutko
Arcanum	88,9	Gorasul	28,9	Jazz i Faust	44,9	Pinballe i gry zręcznościowe	25,-	Sims wakcje	72,9	Warlords battlecry II	59,9
Capitalism 2	94,9	Gothic	92,9	Jazz jack rabbit	39,9	Planeta małp	45,9	Software tycoon	28,9	Warrior Kings	94,9
Close combat invasion normandy	42,9	Gry karciane 1	25,-	Kurcze pieczone	18,9	Polska gola	63,9	Solaris 104	18,9	Worms blast	49,9
Colobot	43,9	Gry karciane 2	25,-	Karka wodna	18,9	Pool of radiance	89	Soldiers of fortune 2	154,9	Wyścig wykrętów	43,9
Comar barbarian	48,9	Heroes 4	92,9	Medal of honor	118,9	Populous	35,9	Spiderman the movie	158,9	Zegarmistrz	59,9
Commanche 4	98,9	Hitchcock: ostatnie cięcie	38,9	Mega Race 3	76,9	Reah (dvd lub CD)	42,9	Star trek deep space 9 dominion	49,9		
Command & conquer renegade	119	Hugo gorączka czarnych diamentów	76,9	Might & magic IX	94,9	Road wage	18,9	Star wars jedi knight 2	158,9		
Cue club	27,9										
Defender of the crown 2	18,9										

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25,00	hip hop 1	25,00	klimatyczne brzmienia	25,00	music party system 2	25,00
dance	25,00	hip hop 1&2	39,00	midi power	25,00	skarbiec muzyka	9,90
future wave	25,00	hip hop 2	25,00	minimal techno trance	25,00	techno power	25,00
hard house electro	25,00			music party system 1	25,00	zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,00

GRAFIKA

biblioteka fontów	25,-	najlepsze kliparty	25,-
10000 klipartów	25,-	polskie fonty 1&2	99,-
eksplozja kolorowych klipartów	25,-	polskie fonty 1	59,-
galeria kolorowych klipartów	25,-	polskie fonty 2	59,-

FILMY (2CD):

asterix i obelix kontra cezar	19,9	kochaj i rób co chcesz	19,9	podniebny terror	19,9	uprowadzony lot	19,9
biegnij lola biegnij	19,9	konopielka	19,9	PORANEK KOJOTA	19,9	vabank	19,9
cały ja	19,9	łatwa forsa	19,9	PRZEPRASZAM CZY TU BIJĄ?	19,9	vabank 2	19,9
chłopaki nie płaczą	19,9	mężczyzna, który patrzy	19,9	prymas	19,9	wybawca	19,9
co lubią tygrysy	19,9	miś	19,9	pukając do nieba bram	19,9	wyjście awaryjne	19,9
johnny mnemonic	19,9	nie lubię poniedziałku	19,9	ścigany inaczej	19,9	ŻE ŻYCIE MA SENS	19,9
k2	19,9	paparazzi	19,9	ukryta prawda	19,9	z miłości do	19,9

INNE CIEKAWE

antywirusKit	19,9	tłumacz francuskiego	159
edurom	98,9	tłumacz niemieckiego	159
english translator 2.0	259	wiem wszystko	
fogra 2002	89	+literatura przed maturą	99
karkonosze 2000	49	wymarzony dom	98
tłumacz angielskiego	99	wymarzony ogród	98

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy

(ilości mocno ograniczone)

Skarbiec muzyka	6,00	Tridonis	16,9	Cywilizacja 2 próba czasu	29,9	Outforce	69,9
Earth 2140 + misje	15,9	Wyspa 7 skarbów	16,9	Earth 2150 2CD + Model Robota	49,9	Wizardry 8	69,9
Emergency	15,9	Ad 2044 2CD	21,9	Gift	49,9	Max payne	89,9
Freddy	16,9	Liath 2CD	21,9	Daikatana	59,9	Fifa 2001	89,9
Gorky 17	16,9	Tunguska 2CD	21,9	Red alert 2	59,9	Arcanum	99,9
Knights & merchants	16,9	Original War	25,9	Euro 2000	59,9	Commandos 2	99,9

i wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

MANGA DLA DOROSŁYCH

kiss xxx collection	35,-
manga 3d	35,-
manga balanga	35,-
manga power	35,-
manga xxx collection	35,-

PŁYTY EROTYCZNE

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

archiwa xxx	25,-
bzykanie na ekranie	25,-
bzykanie na ekranie 2001	25,-
eksplozja sexu	25,-
figlarne filmiki 1,2,3,4,5,6 każda po	25,-
gry hazardowe i erotyczne	25,-
made in sexland 1,2,3 każda po	25,-
PRONCISŁAW 2	29,9
sex z klasera konesera 1,2,3 każda po	25,-
sexomaniak	25,-
strip puzzle	29,9
striptease	29,9

jesteśmy THE BEST :-)

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358,
FAKSUJ: (071) 3537010, PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław.
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.

EXE | www.fajny.pl | Zadzwoń po bezpłatny KATALOG